免责声明

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.153

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年12月6日

页数：196页

试着动手去做做自己从来不敢去尝试的东西！


掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.153
攻略透解
梦幻之星 携带版2 无限
SD高达G世纪 世界
世界传说 光明神话3
植物大战僵尸
卷首特辑 任天堂
3DS实机
火速评测
梦想照进现实
专题企划
游戏改编电影赏析
研究中心
异世纪传说 携带版

本辑特别关注











卷首语

最近游戏界受关注最多的，无疑就是3DS了，这台承载了许多人期盼的次世代掌机终于如期降临，裸眼3D、邂逅通信都是我们以前不敢想象的东西，现在都已在掌机上实现，带来的震撼可想而知。本辑的《掌机王SP》也第一时间为大家带来3DS的评测报告，大家可千万别错过了。看到3DS如此风光，不禁令人想起了另一台即将在年底发售的次世代掌机NGP，有榜样在前，相信它也会卯足劲，和3DS一起为大家献上一场精彩的次世代掌机大战，身为玩家的我们，也别忘了要提前做好储备，迎接战争的"洗礼"。

乌冬

CONTENTS

掌机王SP VOL.153





封面画师：银子
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年3月第一版
印　　次：2011年3月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年3月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-597-0

口袋光环 VOL.153

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏索引

游戏类型说明
内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明
内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年3月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第155辑上公布，敬请关注。

一等奖



M3DSR烧录卡 6名

二等奖



北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名

北通动力堡垒（迷你版） 2名

北通动力堡垒 1名

三等奖



北通魔方炫音线控耳麦 1名

北通中国风PSP晶透水晶盒 1名

北通中国风保护胶套 1名

北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名

北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名

北通PSP色差线 1名

本次活动赞助厂商及网站



《掌机王SP》第151辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



北京市	郭睿
青岛市	姜晓霞
上海市	景思清
汕头市	林少忠
郑州市	仙云升
瑞丽市	徐思凡

三等奖 6名 掌机周边



南京市	陈耿文
扬州市	李强
哈尔滨市	刘常祺
南通市	潘檀
苏州市	周君
上海市	朱佳东

二等奖 5名 北通动力堡垒



天津市	陈志航
昆明市	何佳蓉
佛山市	劳智浩
上海市	孙宇昊
桂林市	伍尔佳

《掌机王SP》第151辑DVD问答—中奖名单

答案：C

3名

乌鲁木齐市	黎翔
上海市	荣志明
上海市	周海鹰



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机新时代

——3DS全接触

2月26日，NDS的后继机3DS终于发售，在裸眼3D的神秘面纱终于得以揭开的同时，也正式宣告掌机次世代的来临。本辑小编也第一时间为大家带来了3DS的特辑，内容包括了主机软硬件的评测报告以及首发游戏试玩感受，好，下面就让我们进入3D的新世界吧。

卷首特辑 Specially Editing Introduction

文 乌冬&苍穹&阿鲁 美编 咕噜

2011年2月26日发售的3DS日版套装包括如下内容：3DS本体、专用充电底座、专用电源（注：输入电压为110V，不可直接接在国内的插座上）、可伸缩触控笔、SD存储卡（容量2G）、AR扩展卡（6张）、简易使用指南、使用说明书、保证书。首发价为25000日元，主机则只有水蓝色和黑色可选。



3DS的重量约为230g，体积大小为：长134mm×74mm×高21mm（闭合时），这里给出NDSi的重量214g和体积：长137mm×宽74.9mm×高18.9mm（闭合时），相信玩家心里就会有一个对比了。进行3DS游戏时主机的续航时间为3～5小时，使用其他软件或NDS游戏续航时间为5～8小时，内置锂电池充满需要3个半小时。

此次3DS一改任系掌机惯有的风格，外壳以精美的钢琴烤漆工艺制成，独特的金属光泽充满了质感，而流畅的线型设计也极具现代感。下面就让我们一起看看3DS的基本结构和按键布局情况。

主机外壳上配有两个分辨率为640×480（30万像素）的摄像头，可供玩家拍摄3D照片。





无线通信开关和通信状况指示灯位于机身右侧。

上屏幕右边的3D景深调节滑钮用于改变裸眼3D效果强度，完全关闭时上屏幕显示2D画面。注意并非把效果开到最大就是最好，玩家们要根据自己眼部的情况和习惯的持机距离找到最合适的强度，才能舒适地享受3D效果所带来的震撼。



音量调节滑钮和SD卡插槽位于机身左侧，随机附赠的2G容量SD存储卡一开始就放置在了主机中，玩家也可以购买更大容量的SD卡进行替换。

机身背面从左到右依次是：电源插孔、游戏卡片插槽、触控笔插槽、红外发射器。3DS的游戏卡片大小与NDS一致，可伸缩式金属触控笔完全展开时长度约为10cm。




内置摄像头，分辨率为640×480（30万像素）。

2 上屏幕大小为3.53英寸（长76.8mm×宽46.08mm），分辨率800×240，开启裸眼3D功能后单眼看到的分辨率为400×240。

3 下屏幕大小为3.02英寸（长61.44mm×46.08mm），分辨率为320×240，支持触摸功能。

4 扬声器依旧对称地位于上屏幕左右两侧，音质效果相比NDS系列机种要出色不少。

5 3DS新增的乳白色滑杆位于下屏幕左上方，向下凹陷的表面在操作时不容易打滑，手感可谓出色。传统的十字键则位于滑杆下方。

6 SELECT和START键位于下屏幕下方，新增的HOME键可以帮助玩家中断当前正在进行的游戏或软件，以返回主菜单界面。三个按键的压感比较微妙。

7 从左到右依次为：耳机插孔、内置麦克风、状态指示灯、充电指示灯。

8 A、B、X、Y四个按键依旧位于右侧，原本START键的位置替换为了POWER键，习惯了NDS的玩家需要一定时间来适应键位的改变。

9 提醒灯。绿色时表示发生了邂逅通信；蓝色时表示发生了无意识通信；橙色时表示好友列表中有人上线；红色时则表示电池的电量不足。

内置软件功能

相较于NDS系列掌机，3DS的系统功能强大了不少。玩家们可以通过输入对方主机的FC码，相互加为好友。以后在好友列表（フレンドリスト）中就能即时了解到对方的动态，诸如当前是否在线，在玩什么游戏等。下载游戏（ダウンロードプレイ）功能可以让玩家从附近的3DS、NDS中下载试玩版游戏，或是利用无线通信进行游戏。首发的软件中《超级街头霸王Ⅳ 3D》就支持这种单卡双机的对战模式。

任天堂官方已于3月4日推出了第一次的系统更新，并表示会在5月底的更新中进一步追加内置软件，因特网浏览、任天堂eShop等功能会逐一开启，部分GB、GBC时代的知名作品也会提供免费下载，玩家们不妨耐心等待。下面为玩家们详细介绍初始的系统下，3DS内置的8大软件功能。



3DS照相机



利用本体表面上的两个外置摄像头，玩家可以轻松地拍摄3D照片，在30cm～1m的距离范围内拍照3D效果最为明显。拍摄时也可以先推动景深调节滑钮，再利用滑杆左右移动令两个画面重叠到一起，手动寻求最佳的3D效果。内置摄像头拍摄的照片虽然不带有3D效果，对于喜欢自拍的玩家而言非常便利，内外摄像头结合使用还能进行“合体摄影”——即同时拍下两个人的脸部并进行组合，得出的结果非常有喜感。除了普通摄影模式外，软件还附带有亮闪闪镜头、白日梦镜头、夜景镜头、针孔镜头以及会出现随机效果的不可思议镜头。玩家可以通过麦克风对照相机进行声控，而在相册功能中还能随意在已照好的相片上进行涂鸦，或是进行幻灯片式浏览。3D照片会以.mpo格式保存，普通照片则以.jpeg格式保存，玩家可以把这些文件在SD卡和本体内存间进行拷贝，或是自行导出到电脑中。



音乐播放器




在利用麦克风录制声音后，玩家可以对录好的声音片段进行简单编辑。除了调整语速、音调外，还可以让音色发生转变，其中有鹦鹉、机器人等12种音色效果可以选用。当然该软件也可以播放SD卡内的音乐，3DS的音色效果比起NDS要出色不少。玩家不但可以把音乐归入诸如“10佳曲目”、“练习中的曲目”等不同主题的列表中，还可以在播放的过程中追加击鼓、拍手、打碟等效果音。音乐在播放时还可以变换为广播、卡拉OK、回声以及复古的8bit曲风。在邂逅通信时，主机会通过两人的曲目列表进行相性诊断，还会评选出最热门的曲目。

3DS支持的音乐文件格式为.m4a、.mp4、.3gp、.mp3。



Mii工作室




任天堂家用机Wii的个性功能也被沿用到了3DS中，在“Mii工作室”中，玩家可以从脸型、肤色、发型等百余种素材中精心挑选、制作自己的Mii形象，或是直接利用摄像头拍摄，让软件自动生成玩家的Mii形象。这些Mii形象会出现在3DS的好友列表，以及部分游戏软件如《任天狗+猫》、《山脊赛车3D》等游戏中。玩家间可以使用无线通信交换彼此的Mii形象，或是利用软件生成的QR代码来进行远程交换，“Mii工作室”最多可容纳100个Mii形象。



Mii邂逅通信广场




“Mii邂逅通信广场”是利用邂逅通信功能收集其他玩家Mii形象的有趣软件，在与其他3DS成功进行通信后，其他玩家的Mii形象就会出现在广场上。每天交换形象的上限是10个，而收集到的形象也可以登录到工作室中。在广场中玩家还可以消耗硬币与其他Mii形象进行小游戏，目前内置的游戏有拼图收集之旅（ピースあつめの旅）和邂逅传说（すれがい传说）。硬币可以通过游玩3DS游戏，或是携带着3DS主机步行等方式得到，每天最多获得10枚。



脸庞射击



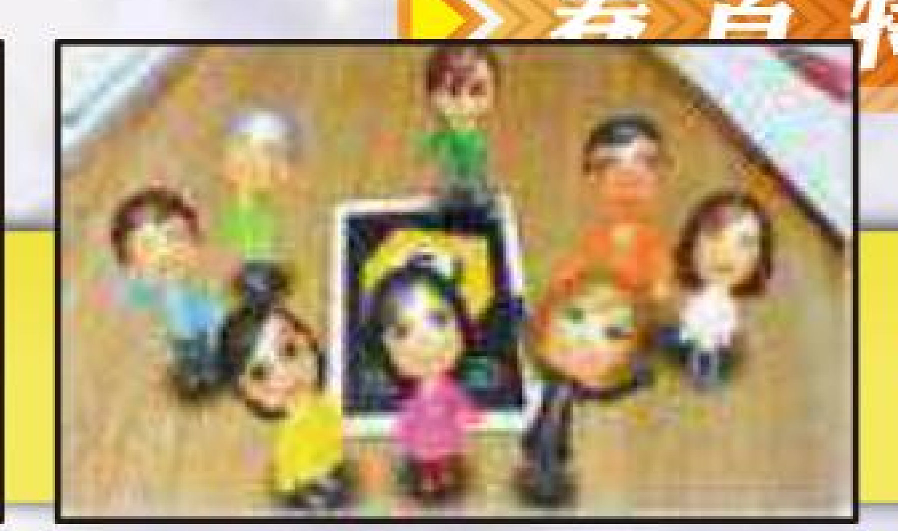


玩家可以用摄像头拍下自己或他人的面庞，这些脸部就会作为敌人或BOSS出现在游戏中。游戏时的背景为玩家所处的真实环境，一个个只有脸庞的球形敌人会从360度的范围内向玩家发起攻击。玩家需要根据屏幕上的方位提示，手持3DS转到箭头指示的角度找到敌人，进而用射出的子弹发起攻击。飞行中的脸庞会挤眉弄眼或是做出坏笑、亲吻等有趣的表情，BOSS被击倒后的样子也十分滑稽，游戏中可以随时按下L、R键进行拍照。当BOSS带上面罩后要击打带有尖刺的球体才能成功对其造成伤害，最后连续命中其头上闪烁着的弱点就能顺利过关。而随着收集到的脸庞种类逐渐增多，游戏的部分关卡才会慢慢开启。



AR游戏



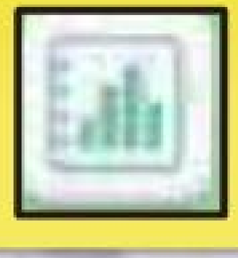






利用套装中附赠的6张AR扩展卡，可以进行一些有趣的小游戏。首先玩家需要用摄像头对准编号为A-1的“？”号卡，并将3DS保持在35cm左右的距离，当黄色的箱子从卡片中跳出后，就可以选择所要进行的项目。普通模式下6个箱子功能如下：打靶（アトあて）——按A键射箭命中靶子，BOSS战要击毁巨龙的6个部位；桌球（タマつき）——按A键将球击打到指定位置，玩家需要注意场景的高低变化并利用好落差击中BOSS；钓鱼（つり）——待鱼牢牢咬钩后提起3DS就能成功钓到，BOSS战要把炸弹丢到巨龙的头上；涂鸦（らくがき）；Mii形象摄影（Miiさつえい）；角色摄影（キャラさつえい）。只要成功击倒前三个模式中的BOSS，后续的箱子就会开启。角色摄影需要利用到另外5张AR卡片，把A-2～A-6编号的5张卡摆放到镜头中，相应的角色形象就会一跃而出。玩家可以用十字键切换角色，A、B键改变其姿势，X键进行放大缩小，滑杆改变角色位置，L、R键进行拍摄。Mii形象摄影的操作基本相同，就不再重复说明了。

当前6项全部开启后击打右下角新出现的紫色箱子，就会进入隐藏模式，在商店中可以通过消费硬币购买新的功能，依次如下：随地摄影（どこでもさつえい）、时钟、地球仪、场景涂鸦（モコモコ）、鱼图鉴（鱼ずかん）、自由钓鱼（フリーつり）、打靶2（アトあて2）、桌球2（タマつき2）。



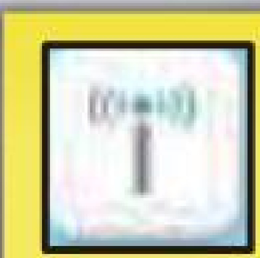
记录本







该软件会自动记录玩家每天行走的步数、游戏时间等资料。另外玩家在本机上使用过的软件和游戏也会以图鉴的形式详细地保存在记录本中，选择“ランキング”可以按照游戏时间、游戏次数等顺序进行排位。图鉴里最多记录256种软件。



任天堂中心



任天堂中心是通过无线通信为玩家提供服务的软件，相信拥有DSi的玩家们会比较熟悉。当3DS搜索到附近有信号热点时，该软件的图标就会闪闪发光。而根据热点种类的不同，任天堂中心给玩家提供的服务也有所差异，比如在商场中，玩家可以搜索、查看游戏列表；在饮食店中可以浏览漫画、进行猜谜；配合Wi-Fi通信进行远程对战或是下载游戏的配信内容等等。不过对于国内玩家而言，就基本享受不到这项服务了。



超级街头霸王Ⅳ 3D

◆スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition◆Capcom◆FTG◆1～2人

最强斗士之战！





毫无疑问，3DS的首发阵容受到关注最多的无疑就是《超级街头霸王Ⅳ 3D》了，游戏移植自家用机版的《超级街头霸王Ⅳ》，所以家用机版可以玩的内容在本作里也一个不少，并且根据3DS的特性，还加入了3D专用视角和LITE操作等新要素。

先说画面，进入游戏后，家用机版精美的背景和人物建模重现眼前，只有技能效果稍微比家用机要差一些，但最重要的还是人物动作的帧数很足，打起来非常流畅。开启3D后，立体效果很明显，画面分为三层，血槽、气槽等信息在外层，角色在中间层，背景在最后一层。对应的3D专用视角也挺新鲜，不过对格斗游戏来说实用度不高，

操作有LITE和PRO两种可选，PRO就是家用机版的操作，用十字键和摇杆搓招，适合有一定《街霸》基础的玩家。LITE则是3DS版专门为格斗初心者新增的操作，对战时下屏被分割为四块，可以在这设定快捷键，无论是像春丽的百裂脚这种连打类招式，还是古烈的蓄力类招式，都可以一键使出，非常方便。看到这里可能有《街霸》老玩家担心两种操作的平衡性问题，其实在对人战时可以限定同种操作的玩家之间进行对战，所以用PRO操作的玩家也大可放心。

总的来说本作的素质是相当高的，如果你打算入手3DS又喜欢玩格斗游戏，那本作就可以列入随机一并购入的游戏名单中了。

雷顿教授与奇迹假面

◆レイトン教授と奇迹の假面◆Level-5◆AVG◆1人

雷顿教授带你走进3DS的全新解谜世界！



曾在NDS平台叱咤风云的益智类神作“《雷顿教授》系列”作为3DS的首发游戏为其护航，看得出这个系列想在新的掌机平台上继续大展宏图。本作是该系列的第五款作品，也是“雷顿新三部曲”的第二部作品，雷顿一行人将再次面对迪斯科尔的挑战，解开小镇成员被石化以及奇迹的假面的秘密。

作为3DS的首发游戏，裸眼3D画的游戏自然是本作的最大看点，对于这一点实际表现得还算令人满意，原本高素质的动画加上裸眼3D的演出效果给人的感觉就是在欣赏一部优质的3D动画片。不过由于本作原本是基于NDS而制作的游戏，所以在谜题方面没有很好地利用到3DS裸眼3D这个最大卖点的功能，这不得不说是个非常大的遗憾。



和前作相比，游戏的系统变化不大，除了几个迷你游戏外，其他模式几乎和前作相同。不过令人欣慰的是，本作的谜题数量再度增加，算上每日更新的谜题，本作的谜题数量达到了系列最高。365天，天天都有新谜题，对于喜欢解谜的朋友来说本作决不能错过。

胜利十一人 3D足球

◆ウイニングイレブン 3DSoccer◆Konami◆SPG◆1～2人

3D的《WE》，真实的足球！



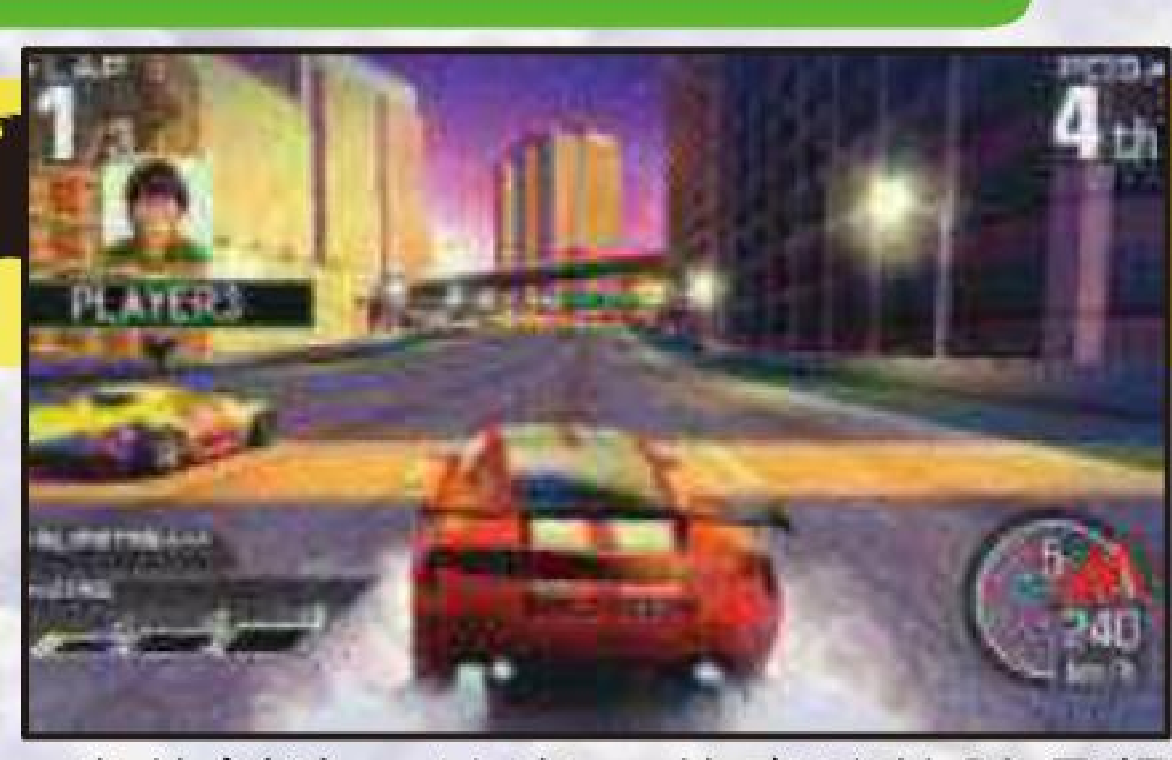
本作的出现让玩家对3DS上的体育竞技类游戏充满了期待。普通的横向视角下3D效果不算明显，但在本作追加的球员背后视角时（类似系列作品在“一球成名”模式下的视角），玩家可以明显感受到球场上球员之间的距离，进行传球、射门时更具真实感。赛前球员入场以及射门慢镜头回放时，3D效果的表现尤为出色，配合着热血的实况解说能让游戏机前的玩家仿佛置身于球场之中。本作的人物建模在掌机上堪称一流，比赛时的流畅度也保持得不错，菜单、图标则延续了《2011》的整体风格。由于上屏幕要显示3D，缩略地图、球员名字等信息就被放在了下屏幕，赛前预先设置好的4种战术也位于下屏，在比赛中玩家可以通过触控进行实时切换。

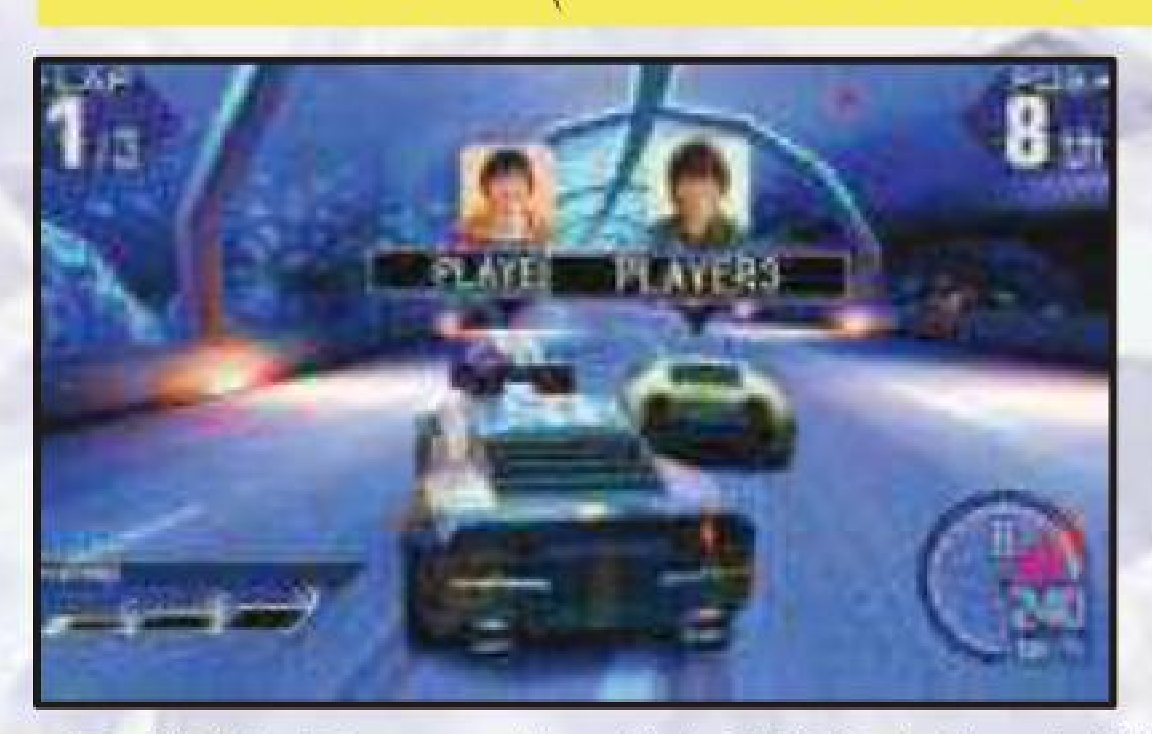
本作在游戏模式上有所缩水，只有友谊赛、欧冠联赛、大师联赛，在前几作中颇受好评而且最能表现3D效果的“一球成名”模式不见踪影，另外大师联赛的实际内容也有所简化。游戏收录了196支球队，但名单依旧不是最新的。本作支持无线通信对战和邂逅通信，在后一种模式下，3DS会使用大师联赛中的数据与其他玩家进行交换和自动对战，随着胜利场次的逐渐增加，还能开启隐藏的球员或球队。

山脊赛车3D

◆リッジレーサー3D◆NBGI◆RAC◆1～4人

赛车冲出屏幕！





《山脊赛车3D》作为首发阵容里的惟一一款赛车游戏也获得了不少的关注，毕竟3D的竞速体验是很令人期待的。不过实际拿到游戏后却发现3D化后的冲击力并没有想象中大，其中最大的原因还是画面的问题，虽然比起NDS的《山脊赛车》来说有很大的提升，但车的建模比较粗糙，比起一起发售的《超级街头霸王Ⅳ 3D》，完全不像是同一个平台的游戏画面。开启3D效果后，立体的表现力很强，但同时也很容易“晕车”，所以不建议把3D效果开到最大。

当然，作为老牌竞速游戏，本作的完成度还是很高的。操作保持了《山脊赛车》向来易上手的特点，即使是第一次接触“《RR》系列”的玩家也能很轻松地作出漂亮的漂移动作。同时细节方面也做得不错，比如可以把Mii形象或相片作为自己的车手照片，比赛前会有用车手照片做的出发排位，通过Mii自己的位置一目了然，还有比赛结束后的自动回放功能，这时上屏会自动播放比赛回放，下屏可继续进行菜单操作，充分利用到了3DS的双屏。另外值得一提的是这次对手车的AI也做得很有个性，很有对人战的感觉，不用全力是难以取胜的。

任天狗+猫

◆nintendogs+cats◆Nintendo◆ETC◆1人

3D狗狗住进你家！



在NDS上大红大紫的《任天狗》这次作为3DS的首发游戏登场，除了小狗以外，作为日常生活常见宠物的小猫也初次亮相。

游戏给人的第一印象就是画面有了质的飞跃，宠物的建模精细了许多，小狗和小猫毛茸茸的质感很好地表现了出来，关节部位的处理也很到位，方块手现象基本消失。3D效果开启后，远景时立体的表现不是很明显，但如果使用呼唤按键叫宠物过来后，效果立竿见影，特别是趴在屏幕上时，就像真的跳出来了一样。

系统方面和前作区别不大，玩过前作的玩家可以很快上手，所以这里主要说说新要素。邂逅通信是3DS的宣传点之一，只要带着休眠的3DS出门，如果碰到其他带着3DS的玩家就会自动交换游戏数据，邂逅通信在本作的作用是玩家可在带小狗散步时看到交换过资料的玩家的Mii形象以及他养的小狗，并且通过游戏中的记事本，还能将记录下来的宠物生活点滴和别的玩家分享。另外还有AR卡机能，值得一提的是本作是首发游戏中惟一一款对应AR卡的，在道具菜单中选择AR卡后，通过3DS的摄像头拍摄附带的AR卡，通过屏幕就能看到宠物出现在玩家所处的环境中，在这里玩家下达指令让狗狗展现平时所学的才艺。



飞跃！泡泡龙3D

◆とびだす！パズルボブル 3D◆Square Enix◆PUZ◆1人

不停地消除泡泡，就这么简单！



诞生于1994年的方块消除类游戏《泡泡龙》如今也登陆3DS平台了。游戏的方式一如既往地简单，只要将4个或4个以上相同颜色的泡泡堆在一起就可以消除。规则简单但玩法多变的《泡泡龙》再进行裸眼3D画后玩起来更加逼真、引人入胜。

《飞跃！泡泡龙3D》比起原版有了不少的变化，通常模式没有时间限制，并且还搭配了新手用的辅助线，爽快过关无压力；除此之外还有对应限定时间的挑战模式，在挑战模式中不但有时间的限制，而且取消了辅助线，让游戏的难度顿时上升了不少，是高手练技术、挑战自我不可或缺的模式。另外游戏在系统上也进行了进化，在消除泡泡后，右下角的槽就会增长，增长到一定程度后会提供特殊的泡泡给玩家使用；一次性消除6个以上的泡泡时还会触发奖励时间，在限定时间内消除泡泡后可以获得大量的额外分数。



虽说这是一款90年代出品的游戏，系统和玩法都比较简单，但易上手的特点让它适合各年龄段的玩家，完成每一关所需花费的时间也不多，在等车、等人时拿出来玩上两把，充分享受随时游戏的快乐。

巨龙之战3D

◆コンバット オブ ジャイアント ダイナソ 3D◆Ubisoft◆ACT◆1人

超真实的恐龙世界！



看过《侏罗纪公园》的玩家一定对那人造的远古世界记忆犹新，现在不用看电影，借助3DS我们就可以回到那蛮荒的世界探险了。本作是由育碧推出一款恐龙题材ACT，游戏中玩家可以驾驭恐龙，在远古的世界探索，打倒其他的作为对手的恐龙。

游戏开始后，是一片用3D影像表现的远古世界，使用摇杆可控制恐龙移动，序盘的地图构造很简单，只要一直前进就可以了。走了一段距离后，会看到岩石和枯木等物体，控制恐龙使用突进粉碎掉可获得各种强化能力的道具，如龙爪、龙鳞等，一次可最多装备3个。再之后就会遇到其他的恐龙，继而进入战斗，战斗中双方有用来表示HP的体力槽，战斗的目的就是用尽一切办法把对方的HP削减为0，又或是像相扑一样把对方推出界外也可获胜。最后还会碰到关卡的BOSS，战斗基本和前面一样，只是BOSS的体力很高，硬拼基本很难取胜，得看准机会反击才比较好打。



本作的主要卖点就是3D的侏罗纪世界和恐龙，至于战斗和探索部分都比较枯燥，适合年龄层较低的玩家。

战国无双 编年史

◆战国无双 Chronicle◆Koei Tecmo Games◆ACT◆1人

在3D的战场上，感受一骑当千的豪迈！



本作采用的是3代的人物建模，在前不久发售的《3Z》中新增的角色也有登场。玩家将以原创主角的视点体验日本战国的乱世风云，按照时间顺序慢慢推进的章节式无双演武则非常切合本作的标题《编年史》。画面的3D纵深效果非常出色，战场也因此显得尤为宽广，3D的剧情CG和丰满的角色形象从多方位向玩家们展示着不一样的“无双”。



游戏在操作方面与系列作品基本一致，不过追加了消耗练技槽的“影技”和“战技”两项新技能，前者可以令对方的防御崩坏，后者的种类则根据战场上可操纵的角色而有所不同，甚至还有多名武将协力发动的战技。通过点击触摸屏，玩家可以在4名武将间进行切换，或是对其他角色的行进路线做出指示——这有些类似于“《决战》系列”。本作中战场任务的出现非常频繁，且大部分都需要在较短的限制时间内完成，故操控4名角色分头迎敌才能顺利达成，这也考验了玩家的临场判断和调度能力。

游戏初期只能在关卡中使用固定的角色，当玩家通过选择对话提升与战国武将的友好度后，就能将可供选用的人物一一解锁，同时还能得到他们的武器模组和个性装扮，以此来改变原创武将的动作与外观。



掌机销量榜 TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次统计的是3DS发售前一周的销量数据，在掌机大作稀缺的这一周内，上榜作品大多为之前发售的作品，而排名在5位开外的游戏周销量均不足一万。《光明神话3》和《逆转检察官2》这两部备受关注的作品销量均算喜人，尤其是后者的素质比起一代提升了不少。

栏目主持：胧月

软件销量（日本） 2011年2月14日～2月20日

1 世界传说 光明神话3
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3
■NBGI■RPG■2011年2月10日■6279日元
NEW 本周销量 2万9874套 累计销量 24万2523套 PSP



PSP上《光明神话》的最新作，完善的系统和丰富的语音是本作的素质保证。“《传说》系列”从过去的小家碧玉，如今已渐露出一线大作的锋芒。尽管像《光明神话》这种集合系列角色卖人气的派生作，也能轻松获得首周20万的傲人成绩，可见系列在玩家心目中的地位正与日俱增。

2 怪物猎人 携带版 3rd
モンスターハンターポータブル 3rd
■Capcom■ACT■2010年12月1日■5800日元
↑ 本周销量 2万6865套 累计销量 429万5325套 PSP

3 逆转检察官2
逆转检事2
■Capcom■AVG■2011年2月3日■5040日元
NEW 本周销量 1万3627套 累计销量 18万672套 NDS



洗刷前作的低评价，展示出“《逆转》系列”的精髓，为整个系列历代作品中谜题最难、流程最长。即使没有成步堂与绫里家族的支持，御剑检察官也凭自身实力创造了自己的传说。音乐十分出色，剧情一波三折——还没尝试过的话，就不要说自己是《逆转》粉丝了。

4 薄樱鬼 随想录DS
薄樱鬼 随想录DS
■Idea Factory■AVG■2011年2月17日■5040日元
NEW 本周销量 1万2045套 累计销量 1万2045套 PSP

5 DJ Max 携带版3
DJ MAX PORTABLE 3
■Cyberfront■MUG■2011年2月17日■5040日元
NEW 本周销量 8812套 累计销量 8812套 PSP

6 口袋妖怪 黑·白
ポケットモンスターブラック・ホワイト
■Pokemon■RPG■2010年9月18日■4800日元
↑ 本周销量 8369套 累计销量 511万924套 NDS

7 喧哗番长5 汉之法则
喧哗番长5 汉の法则
■Spike■A·AVG■2011年1月27日■5229日元
↓ 本周销量 5961套 累计销量 10万3665套 PSP

8 超时空要塞 三角开拓者
マクロストライアングルフロンティア
■NBGI■ACT■2011年2月3日■5229日元
NEW 本周销量 5463套 累计销量 6万9849套 PSP

9 世界足球 胜利十一人2011
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011
■Konami■SPG■2010年11月18日■4980日元
↑ 本周销量 4995套 累计销量 16万7710套 PSP

10 龙珠改 究极武斗传
ドラゴンボール改 アルティメット武斗传
■NBGI■ACT■2011年2月3日■5040日元
↓ 本周销量 4920套 累计销量 4万4879套 NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年2月14日～2月20日

机种	周间销量	2011年销量
NDSi	2万1775台	36万9671台
PSP	5万3664台	37万1046台
NDSL	1288台	1万6034台
PSP go	694台	1万1460台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3251万3台

PSP+PSP go累计销量：1665万9437台

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

HARDWARE 硬件 3DS日本首发，首周销量约37万台

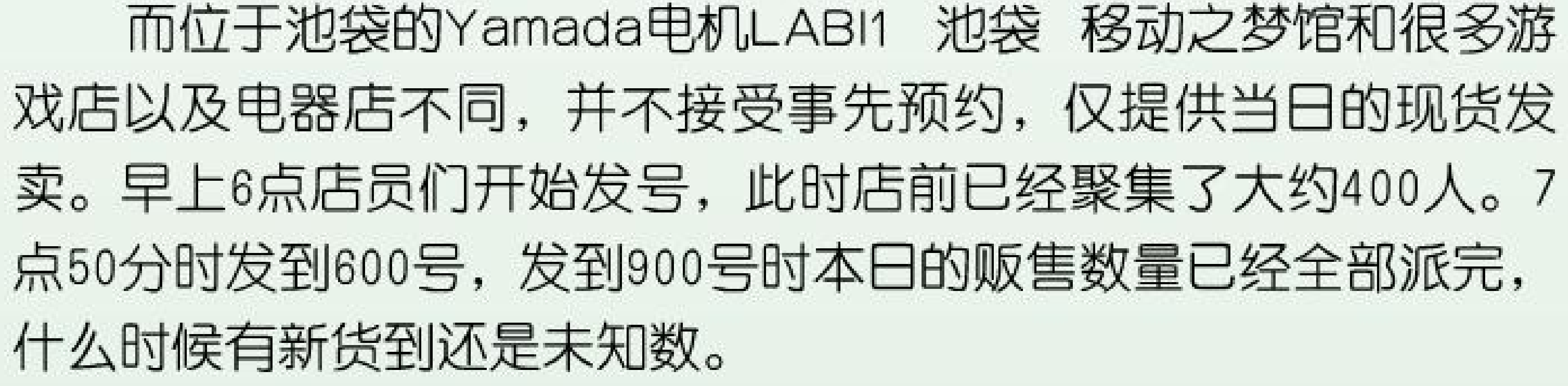






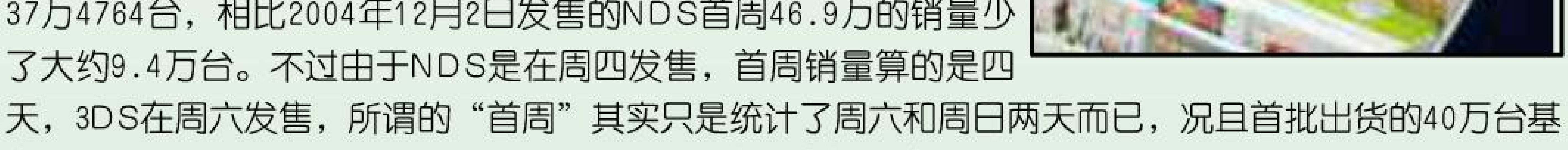
2月26日，任天堂对应裸眼3D显示的次世代掌机3DS正式发售，宣告次世代掌机之战正式揭幕。作为NDS时隔6年多来真正意义上的后续机种，3DS的发售自然备受玩家们的期待，发售当日，日本各大电器店前毫无意外地人满为患。

位于东京秋叶原的大型电器店Yodobashi Camera Multi Media Akiba，在25日深夜已经聚集了数百人的队列。临晨5点左右，人数已经接近600人，不过当日还有备受瞩目的《假面骑士》的玩具发售，因此排队者并非均冲着3DS而来。而秋叶原的其他大型电器店，基本上都仅面向事先预约者提供3DS主机，没有预约的玩家很难在店头直接买到。因此很多玩家抱着最后的一丝希望都聚集到了Yodobashi Camera Multi Media Akiba，但就算是这家店，也在上午9点、也就是开店40分钟以后就宣告没预约的现货已经售罄。



而位于池袋的Yamada电机LABI1 池袋 移动之梦馆和很多游戏店以及电器店不同，并不接受事先预约，仅提供当日的现货发卖。早上6点店员们开始发号，此时店前已经聚集了大约400人。7点50分时发到600号，发到900号时本日的贩售数量已经全部派完，什么时候有新货到还是未知数。

根据日本著名统计机构Media Creat统计，3DS的首周销量为37万4764台，相比2004年12月2日发售的NDS首周46.9万的销量少了大约9.4万台。不过由于NDS是在周四发售，首周销量算的是四天，3DS在周六发售，所谓的“首周”其实只是统计了周六和周日两天而已，况且首批出货的40万台基本上都供事先预约的玩家消化掉了，因此3DS能有这个销量也已经是不错的成绩。





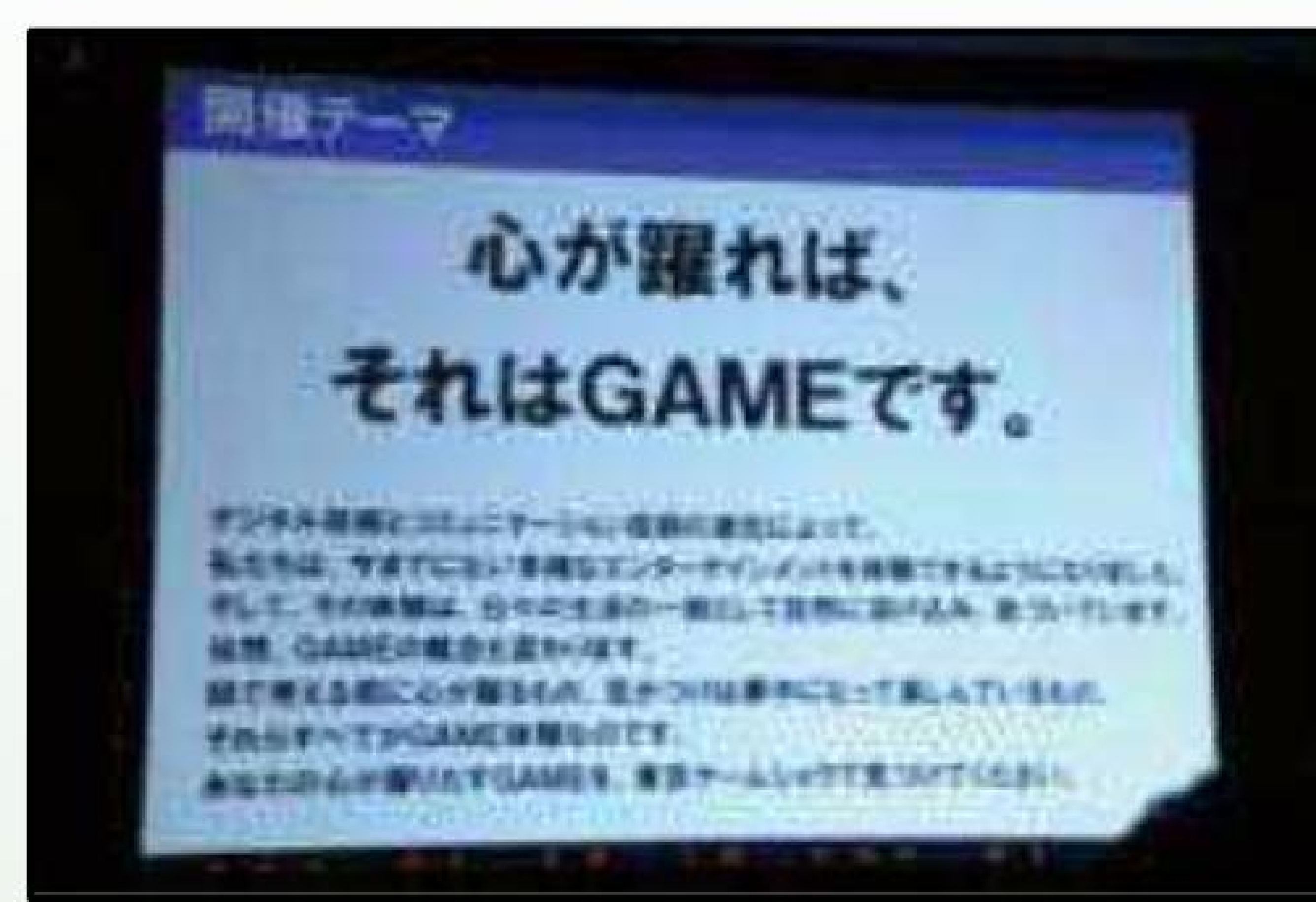
在首发的游戏中，销量最高的是Level-5的《雷顿教授与奇迹假面》，首周销量为11万9591套，这也是3DS首发8款游戏中惟一销量过10万的作品。3DS 8款首发游戏的首周累计销量为35.7万套，这就意味着，首发时有一定数量的玩家并没有购入游戏。对比NDS发售时，《超级马里奥64》（首周15.1万）和《瓦里奥制造 摸摸乐》（首周14.9万套），首发游戏首周累计销量达49万套来说，表现略微有些失色。这一方面是由于在首发阵容上3DS弱于NDS，另一方面也是由于3DS错过年末商战选择相对来说是淡季的2月份发售所造成的。

3DS首发8款游戏中，销量前6名的游戏分别如下，《飞跃！泡泡龙3D》和《巨龙之战3D》由于未排在当周软件排行的前20位，因此具体数字不明，但可以肯定的是，它们的首周销量均没超过五位数。

排名	游戏	厂商	首周销量
第1位	雷顿教授与奇迹假面	Level-5	11万9591套
第2位	任天狗+猫（三个版本合计）	Nintendo	6万4213套
第3位	战国无双 编年史	Koei Tecmo Games	4万9327套
第4位	超级街头霸王Ⅳ 3D版	Capcom	4万4649套
第5位	山脊赛车3D	NBGI	3万8226套
第6位	胜利十一人 3D足球	Konami	2万4556套



东京游戏展2011概要发表，9月中旬举行





日本财团法人电脑娱乐协会（CESA）宣布，今年的东京游戏展将于9月15日～9月18日期间举行，为期4天，地点依然是历届所在地千叶幕张MESSE。与往年一样，前两天为面向媒体的商务日，后两天则为面向所有大众的普通公开日。

东京游戏展2011的主题是“游戏，跃动你心”（心が跃れば、それはGAMEです）。随着数字技术和交流技术的进化，人们能够体验到许许多多前所未有的娱乐，并将它们作为一部分自然地融入到日常生活中去。游戏的概念也随之发生改变，更崇尚一种让人们在用头脑思考前心灵就已经被打动的游戏体验。而本届东京游戏展的主题，就是为了让玩家们能在展会中找出令自己怦然心动的游戏。

日经BP社企划事业局事业部副部长船本泰弘表示，作为东京游戏展中期目标所提出的“亚洲No.1情报网络性”以及“全球最大规模的游戏展会”同样是今年所要推进的部分。在媒体商务日，今年将更加崇尚国际商务交流，而在普通公开日，则会力求让更多亚洲地区的游戏玩家和日本国内的Light User前来参观。为了体现国际化这一点，展会首日的基调演讲的同步翻译将在原来英语的基础上，追加中文和韩文。

另外，在去年东京游戏展中同时举行的全球最大格斗游戏大会“斗剧”今年仍将出现在展会中，今年预计还将会举行家用游戏的亚洲冠军赛游戏大会。而去年的COS节目“CosPlay@TGS”由于有着海外观众的20%观看，今年仍将继续举行，并且更加国际化。

为了迎合当今潮流，本届展会还将追加“手机&社交游戏专区”、“游戏PC&网络游戏专区”、“游戏设备专区”、“云/数据中心展馆”等展区。而由于去年的参观人次多达20万，主办方今年也会考虑解决会场拥挤混杂问题。

日经BP社预计东京游戏展2011的参观人次为19万。

2月22日

Square Enix宣布了全明星乱斗游戏《异说 012 最终幻想》与恶搞动画《金蛋世界》（The World of GOLDEN EGGS）的合作计划。具体合作内容是，在《异说 012 最终幻想》的网络广告中，会由来自《金蛋世界》中的人气角色“罗斯&马力兄弟”担任配音解说。让疯疯癫癫的《金蛋世界》中的人物来宣传SE的幻想格斗大作，也算是出乎了很多玩家的意料。

2月24日

PC游戏门户网站Daletto被母公司Capcom吸收合并，从2011年3月28日开始作为Capcom的一个部门继续展开业务。包括《怪物猎人 边境 在线》、《冒牌教师俏管家2 恋爱迷宫》、《逆转裁判 下载版》等目前正在运营中游戏，则不会受到兼并的影响而中止服务，今后将以Capcom的名义继续提供服务。

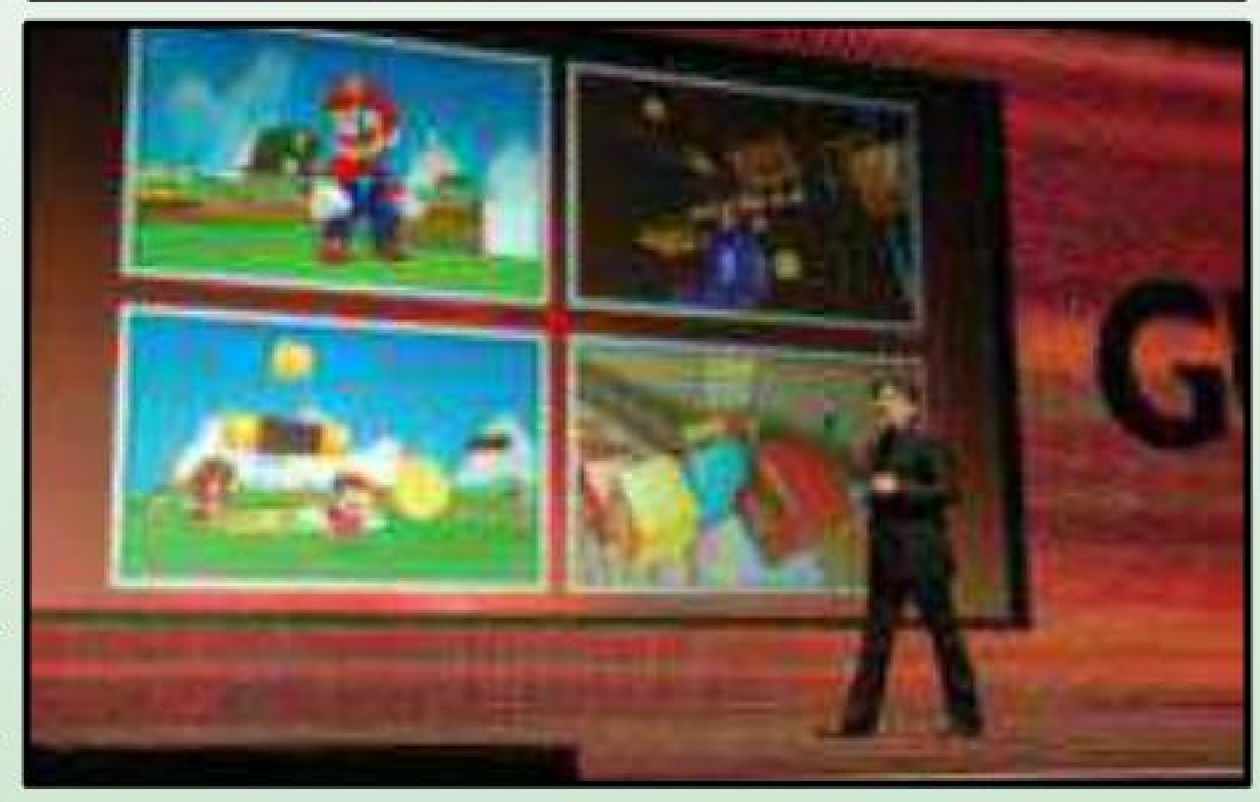
3月3日

Falcom制作发行的4款PSP游戏《英雄传说 零之轨迹》、《英雄传说 空之轨迹FC》廉价版、《伊苏7》、《伊苏 菲尔盖纳之誓》于本日在PlayStation Store提供了“免费版”下载，虽然名叫“免费版”，实际上只是传统意义上的“体验版”而已。在免费版中生成的存档，可以继承到正式版中去。



SOFTWARE 软件 3DS版《超级马里奥》正式公布





2011年2月28日～3月4日在美国旧金山召开的GDC2011（游戏开发者大会）中，任天堂社长岩田聪进行了名为“电视游戏25周年：历史的视点和对未来的展望”的基调演讲，回顾了过去25年电视游戏的历史，以及今年游戏制作方面所面临的课题。

在演讲过程中，岩田聪提及了3DS版的“《马里奥》系列”，正式宣布了目前正在开发中的3DS版《超级马里奥》。“《马里奥》系列”从N64平台开始首次进行3D化，在3D情况下进行跳跃，是游戏设计时所要面临的一个巨大挑战，而3DS版的《超级马里奥》所要解决的就是这个问题。关于游戏的详情岩田聪并未说明，在今年6月举行的E3上将会公开本作的进一步消息。

另外，任天堂美国分公司的总裁雷吉也出席了本次基调演讲，他向与会者说明了3月27日将在北美发售的3DS在北美将会展开的一些服务项目。在北美将会展开名为Netfix的动画下载服务，另外，也会提供3D影片的预告片等下载，其中包括了将在2011年上映的DC漫画英雄大片《绿灯侠》的预告片。这项服务目前仅针对北美地区展开。

SOFTWARE 软件 NGP专用卡带详情揭晓

在GDC2011中，SCE进行了次世代掌机NGP的技术演讲，首次对外公开了NGP专用卡带的详细情况。

NGP并没有继续采用PSP的UMD光盘作为媒体，而是以新的闪存卡取而代之。据悉，NGP的专用卡带现阶段分为2GB和4GB两种容量，其中5～10%的容量属于可读写区域。也就是说，2GB容量卡带的话其中有100～200MB、4GB卡带的话其中有200～400MB的容量用来存储游戏进度或保存下载的补丁。考虑到卡带的这种设计，就算以后游戏会推出DLC，也能够保证有足够的容量来保存这些内容。

SOFTWARE 软件 《Persona2 罪》将推出“FAMI通限定版”



日本权威游戏周刊《FAMI通》的出版商、同时也是著名游戏厂商EnterBrain经常会出一些热门作品的特别限定版，预计在今年4月14日推出的PSP RPG大作《Persona2 罪》同样也将由该公司推出特别的限定版，而和以前那些“FAMI通限定版”一样，这次的《Persona2 罪》的限定版也只能在EnterBrain的专门购物网站ebten上买到。

该限定版相比普通版游戏之外，会包含6张透明长幅海报（长30cm×宽12cm），海报中的人物分别是游戏中的6位重要角色：周防达哉、黛雪野、三科荣吉、莉莎·希尔巴曼、天野舞耶和黑须淳。该限定版售价为6993日元（约合人民币560元），相比普通版的6279日元仅贵了700多日元。另外，不管购买的是否是限定版，只要先行购买游戏就可以获得本作的迷你OST，其中一共收录了包括PS版原版曲目、混音曲目以及由作曲目黑将司重新编曲的曲子在内的共10首曲子。



HARDWARE 硬件

Sony宣布NGP支持引擎，CryEngine确认支持

Sony于2月下旬公开了加盟旗下次世代掌机NGP，为游戏开发者提供引擎支持的厂商。在引擎支援厂商列表中，不仅有首次公开时就已公开的虚幻引擎的开发商Epic Games，我们还可以发现Crytek的名字也赫然名列其中，这意味着其引以为傲的游戏引擎CryEngine也将用于NGP游戏的开发。CryEngine由于表现力强劲，对硬件性能有着极高的要求，此次确认支持NGP，也从一个侧面证明了NGP确实是一台性能堪比次世代家用机的强大掌上设备。

为NGP提供引擎支持的厂商如下：

游戏引擎	物理/AI/动画引擎	声音引擎	用户界面引擎
Blitz Games	Havok	Audiokinetic	AiLive
Crytek			
Terminal Reality	NaturalMotio	CRI Middleware	
Trinigy		Firelight Technologies	Scalefor
Vicious Cycle		RAD Game Tools	

SOFTWARE 软件

SEGA向3DS的虚拟主机提供Game Gear游戏

SEGA在本届GDC上宣布，将向3DS的过往主机游戏软件下载服务“虚拟主机”提供Game Gear游戏。Game Gear是SEGA在1990年10月发售的掌机，是当年日本国内第一部搭载了3.2英寸背光液晶的掌机，利用单独出售的电视接收设备，还能当便携电视来使用。

目前SEGA一共公布了5款面向3DS的虚拟主机开发的GG游戏，它们大多是当年该平台上的经典作品，分别为《索尼克&泰尔斯2》、《索尼克漂移2》、《The GG忍》、《龙之水晶》和方块游戏《Columns》，关于具体的下载提供日期和售价将会在日后公开。而SEGA方面承诺，今后将积极地将GG游戏搬上3DS平台。

HARDWARE 硬件

PSP-3000北美降价，大作廉价版同时发表

PSP主机目前在日本抢手到大小店铺断货，但在欧美地区却早已呈现疲态，尤其是在接班人NGP已经公布的现在。为了拉动PSP的销量，SCEA方面宣布从2月27日起，PSP-3000在北美地区的售价从原先的169.99美元下调到129.99美元，降价幅度高达40美元。

同时，SCEA还宣布了包括《刺客信条 血族》、《异说 最终幻想》、《潜龙谍影 和平行者》、《小小大星球》等人气PSP游戏将推出19.99美元的廉价版。另外，《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《怪物猎人 自由联合》（即日版的《MHP2G》）、《杀戮地带 解放》等旧作的售价则将进一步调低到9.99美元，可谓十分超值。

SCEA表示，截止2010年12月，PSP在北美地区的出货量已经达到了2300万台。

3月4日 1999年发售于PS平台的《跨过我的尸体》是一部有着大量死忠的异色RPG，可惜的是发售这么多年一直未推出新作或重制版。在本日举行的“树原凉子的女儿节 俺尸复活祭”活动中，《跨过我的尸体》的制作人桝田省治先生作为嘉宾到场，正式确认了这部经典的重制版正在众望所归地制作中，并且已经有了相当的完成度，但是游戏对应的平台暂时还没有公开。

3月4日 Capcom宣布将于3月29日在秋叶原举行旗下3DS游戏的体验会，时间为15点至20点，为时5小时。体验会上将会有游戏开发者和神秘嘉宾登台，并且厂商还为来场者提供了礼品。预计在本次体验会上展出的3DS游戏一共有三款，分别是已经发售的《超级街头霸王Ⅳ 3D版》，以及发售日未定的《生化危机 佣兵3D》和《洛克人 DASH3》。





在本栏目中，酷洛洛搜集了游戏业界的著名人物、在个人博客留下的一张图、一句话，我们可以看见他们在新闻报道与舞台上“不为人知”的一面，看到他们平凡而又不平凡的生活百态。



高桥名人

日本风靡一时的游戏界明星，曾以1秒16连按的记录震惊游戏界，现为游戏开发商Hudson社员

我看不见裸眼3D效果！

大家好，在下是高桥名人。

说起来上周六3DS正式发售了，不知道大家有没有入手呢?

我还没入手，目前现在还在犹豫。

至于为什么犹豫，那是因为我本人看不见立体画面呀。

可能是因为我两眼的视力相差太大了，不过公司里面也有其他几位看不见立体效果的人。

由此一来，我买回来也没什么意义了。



酷洛洛：在下两眼视力也有不少差距，开启裸眼3D时不带眼镜确实会有点别扭，但问题不是这个，主要还是看久会头晕……

2月28日



小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长

“《潜龙谍影》系列”监督

“高达饭”无处不在



今天来到新《蜘蛛侠》的摄影现场参观，与导演马克·韦伯(Marc Webb)稍微聊几句。我们聊了《和莎莫的500》（马克·韦伯执导的电影）的事情，发现我和他的音乐爱好完全相同嘛，导演还向我推荐了个挺不错的乐队。

3月5日



星野之宣（日本着名漫画家）《宗像教授异考录》15集发售了，而且还附送彩色画集。另外还买了安彦良和的《机动战士高达 HE ORIGN》的第七卷的“鲁奥姆”编。

2月28日



酷洛洛：小岛这次参观，难道是有意制作电影了？另外以前还真不知道小岛原来也会喜欢看《高达》的小说。

入侵《铁拳》制作组的后果



小野义德

"《街头霸王》系列"制作人，3DS《超级街头霸王IV 3D》制作人



来台北参加台北电玩展，期间与"《怪物猎人》系列"制作人辻本良三一起吃午饭。

2月20日



好危险～勉强来得及，拿到当天的3DS购买号码卷了！

3月25日

呀～到《铁拳》的制作组来参观了，这时发现绫野（《超级街霸IV》制作人绫野智章）被原田（"《铁拳制作人》系列"制作人原田胜弘）搞定了！罢了，反正绫野而已，话说回来，我对《铁拳TT2》的新测试ROM感兴趣点，去玩一下先。

3月1日



酷洛洛

小野你还真来排队买3DS呀；另外，看来原田对《街霸》的仇恨不少呀。此外上图乃戏剧效果，危险动作，切勿模仿（笑）。



广井王子

游戏公司RED ENTERTAINMENT董事长，《樱大战》之父





生日

收到众人给我准备的蛋糕，生日快乐。

3天里我还吹了5次蜡烛（笑）。

感谢众多的朋友们。

因为感觉很麻烦，可能的话我都不想朋友们为我操劳的（笑）。

但即时如此，我也有一些尽管甩下工作也想去见的朋友们。

只要看见他们，无论怎么辛苦都可以一吹而散的朋友们。

来电献唱生日歌的友人、拍着自己肩膀送上祝福的友人、约定下次出行的友人、说声"与你在一起就会很快乐"的友人、笑着说把我生日忘记的友人、都是我最为珍贵的宝物感谢



酷洛洛

广井大师57岁生日快乐，不知道今后还会不会看到《樱大战》新作呢?

神谷英树

神谷仓库大扫除

《大神》、《鬼泣》之父，现任白金工作室游戏制作人



■《鬼泣》试玩版



■《生化危机》军团



■《红侠乔伊》



■大神初期版



■FC机器人……



■一堆未开封的SEGA 32位主机



酷洛洛

话说那堆SEGA 32位是每一代"来三份"么……



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

任天堂游戏价值保护战

3月3日一大早，笔者上班的第一件事是打开电脑围观iPad2。对其大致不变的造型与缺乏新意的功能叹了口气，同时就iPad降价千元一事慰问了一位刚买了iPad的朋友。接着在网上逛了半天，才突然想起今天似乎还有一个需要关注的重要事件——岩田聪的GDC演讲？一个据说可能公布Wii2的会议？点开相关报道之后，失望之情远甚于iPad2，除了一张3DS的《超级马里奥》照片之外，岩田聪的演讲真是不看也罢。

不知是故意还是巧合，岩田聪的基调演讲与乔布斯的iPad2发布会都选在当地时间3月2日，两个会议的时间差只有一个小时，地点也十分接近——苹果所在的芳草地艺术中心与岩田聪所在的莫斯克尼会议中心就隔着一条街。这不禁让笔者想起E3 2006 Wii刚公布时，微软的发布会地点与任天堂也就是几步之隔，时间也是仅相差两个小时。5年前，京都牌厂任天堂打败了IT巨人微软；5年后，游戏业巨人任天堂败给了硅谷新霸王苹果。

笔者完全有理由相信，岩田聪原计划的演讲内容不至于如此空洞。当任天堂得知苹果发布会的时间地点之后，才临时取消了关键内容的公布计划。当全世界都把目光转向苹果，留给任天堂的只剩后脑勺，岩田聪不愿意自己的光辉产品被苹果的阴影笼罩，关键产品的公布还是留给E3更合适。

岩田聪在他的基调演讲中说，社交游戏与手机游戏的崛起正在为游戏业带来危险的变化，这话不是说给别人听，而是说给任天堂自己听的。据Screen Digest的统计报告，智能手机上最流行的内容中，有92%为免费提供。



正如互联网导致信息爆炸，资讯成为一种免费的资源，智能手机的崛起正造成休闲游戏的爆炸，游戏也在成为一种极其廉价、甚至免费的资源。而这种趋势对任天堂的负面效应超过其他任何厂商，因为你永远别奢望用10美元买到一张新出的《使命召唤》正版游戏，却可以在手机上以1美元或者免费获得一款《脑白金》或者类似于《任天狗》的宠物育成游戏。任天堂每年数十亿美元的净利润主要来自靠创意吃饭的低成本游戏，而智能手机的崛起正在让任天堂追求的游戏类型成为0～5美元的廉价游戏，智能手机的新商业模式正在对任天堂的休闲游戏利益链造成难以治愈的内伤。这也许是任天堂突然转变市场战略，将核心向游戏作为3DS主要卖点的根本原因。

岩田聪在GDC演讲中酸溜溜地说："对那些手机厂商来说，内容是别人创造的，他们的目标是聚集的游戏越多越好，因为……那就是他们的盈利方式，而游戏软件的价值对他们而言无关紧要……我们应该保护游戏的价值。"

任天堂希望通过3DS"保护游戏价值"，在智能手机的冲击下，3DS游戏的标准售价并未下调，而是上升。任天堂知道永远无法与手机游戏打价格战，只有创造手机游戏不可能实现的独特游戏魅力。3DS的《马里奥》、《塞尔达》和《口袋妖怪》可以在现有的价位上和过去一样畅销，但是借第三方之力在3DS上重建传统游戏生态体系的如意算盘怕是打不响了。美版3DS发售在即，欧美厂商对3DS至今仍按兵不动，EA等不到3DS发售就慌慌张张地取消了《我的花园》，在NDS上欧美第三方的传统游戏全军覆没，3DS也很难给他们带来好运。美式游戏以"车、枪、球"为主，而3DS的机能与键位配置（缺右摇杆）均无法适应射击游戏的需要，而且美式游戏大多镜头移动较快，配合裸眼3D屏幕致晕效果更佳。3DS在日本刚上市，玩家的眩晕报告已在网上呈燎原之势，也许西半球的第三方们正在观望任天堂能否扑灭这场眩晕之火。



栏目主持：胧月

这次黄金眼的最大看点自然是多款3DS首发游戏了。可以说这次的3DS首发软件阵容虽不是很强大，但大部分在素质上还是有所保证的，尤其是《战国无双 编年史》在画面和系统上均有长足进步，获得27分的"黄金珍藏"评价。相比而言，3DS版的《山脊赛车》和《胜利十一人》尽管都是名作之后，但缺陷明显，得分并不理想。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

任天狗+猫



治愈系动物交流游戏《任天狗》面向3DS的最新作，3个版本共收录了27种小狗以及3种小猫，玩家可借由触摸屏和麦克风与它们嬉戏又或是照料它们，就像养真实的宠物一样。

乌冬 玩法相比前作基本没有太大的变化，但加入了邂逅通信、3D显示等对应3DS的功能，新鲜感还是很足的。特别是用了3D显示功能后，每只小狗看上去都栩栩如生，令人刚开始游戏就有把宠物店里全部宠物抱回家的冲动。邂逅通信也很有意思，和真的遛狗一样，你永远不知道会和怎样的狗主和宠物相遇，在游戏里得到充分应用，另一方面狗狗的反应也是一大看点，不同的狗狗会展示出不同的社交性，相当有趣。最后要注意的是，这个系列的宠物们向来都是不会长大的，游戏时最好和动物育成游戏区分开，这样才能获得最大的乐趣。 **9**

总分 25

画面	★★★★☆
宠物种类	★★★★☆
治愈度	★★★★★

苍穹 本作与3DS本体的各种功能联系得恰到好处，除了摄像头、麦克风的运用外，宠物与AR卡片的联动非常有新意，玩家的Mii形象也很好地利用在了游戏中。 **8**

胧月 画面比前作更为优秀，猫狗一同嬉戏的模样非常可爱，动作也很流畅。但由于无法在触摸屏上直接抚摸动物们，代入感反而比前作有所降低。 **8**

■nintendogs+cats■卡片■Nintendo■ETC■2011年2月26日■1人■无对应周边

雷顿教授与奇迹假面



经典益智游戏"《雷顿教授》系列"第五作，年轻的雷顿这次要再次面对假面男的挑战，和小助手卢克、女助手蕾米一起揭开一切秘密。

阿鲁 作为3DS首发作品，本作首周十多万的销量相当于3DS装机量的1/4，单就这一点来说完全对得起《雷顿教授》这个金字招牌，不过游戏的综合素质却没有想象中那么高，对于系列FANS来说可能还有那么一点点失望。作为噱头的裸眼3D在本作中表现得并不算好，虽然过场动画用裸眼3D来欣赏别具风味，但在谜题方面却没有很好地利用到这个全新的功能。相似的系统和谜题让玩过前作的玩家很难兴致勃勃，好在游戏在一年内每天都会更新一个下载谜题，让游戏的耐玩度有了保障。 **8**

总分 24

谜题量	★★★★★
3D动画	★★★★☆
创新度	★★★☆☆

白菜 裸眼3D能看不能用让游戏失去了不少乐趣，不过优秀的剧情过场动画还是展现出了Level-5的实力和认真的态度，数量众多的谜题也够玩上很长一阵子了。 **8**

胧月 3D版《雷顿》在素质上与以往作品基本持平，谜题的难度和类型亦然，没有将3D应用到解谜中，无法给人以惊喜，此外流程上也稍有赶工的嫌疑。 **8**

■レイトン教授と奇迹の假面■卡片■Level-5■AVG■2011年2月26日■1人■无对应周边

胜利十一人 3D足球



借助3DS的强大机能，“《WE》系列”终于一改其在NDS上的颓势，出众的画面效果和尚佳手感带给任系掌机玩家真正的实况足球。

苍穹 传统视角下的画面效果算不上出众，惟有在新增的球员视角下才能体现出裸眼3D的价值，球场上真实的距离感让游戏时的临场感颇强，射门慢镜回放时的效果尤为出色。由于上屏要显示3D而把缩略地图移到下屏可以理解，不过游戏还是没有合理地利用好整个触摸屏的空间。另外本作的游戏模式遭到大幅删减，仅留下了欧冠联赛和大师联赛，最能借助3D效果出彩的“一球成名”模式被砍掉令人无法理解，而大师联赛的实际内容也有所缩水。至于球队和球员的授权跟不上则是系列的老毛病了。 **7**

总分 21

临场感	★★★★☆
创新度	★★★☆☆
耐玩度	★★★☆☆

LIKY 在3DS上依旧保持了系列一贯的熟悉手感，很容易上手，在3D视点模式下比赛时，临场感的确是有了一定程度提升。只不过开启3D时画面质量有所下降。 **7**

酷洛洛 游戏系统上并没有特别出彩的地方，到是配合裸眼3D效果后，为游戏进球特写带来全新的观赏价值，其余时候不建议开启裸眼3D，以免影响动作判断。 **7**

■ウイニングイレブン 3DSoccer■卡片■Konami■SPG■2011年2月26日■1～2人■无对应周边

超级街头霸王Ⅳ 3D



《超级街头霸王Ⅳ》的3DS移植版，内容与家用机版一致，玩家可从35名角色中选择自己喜欢的与对手展开对战，另外3DS版还加入3D视角以及LITE操作等新要素。

乌冬 画面的表现力相当惊人，令人难以想象这是掌机的游戏。不过3D显示却和格斗游戏不是很搭，因为游戏中激烈的按键操作经常导致主机倾斜，对画面有一定的影响。同样为此新增的3D视角也比较鸡肋，越肩式视角不利于距离的掌握，打惯了正常视角的玩家需要很长的时间去适应，所以和人对战的话建议还是关闭3D，老老实实使用正常视角吧。LITE操作对3DS来说是非常好的辅助设定，充分利用下屏的同时，也方便了对格斗游戏苦手的玩家，不需要复杂的按键输入，任何必杀都可一键使出了。 **8**

总分 24

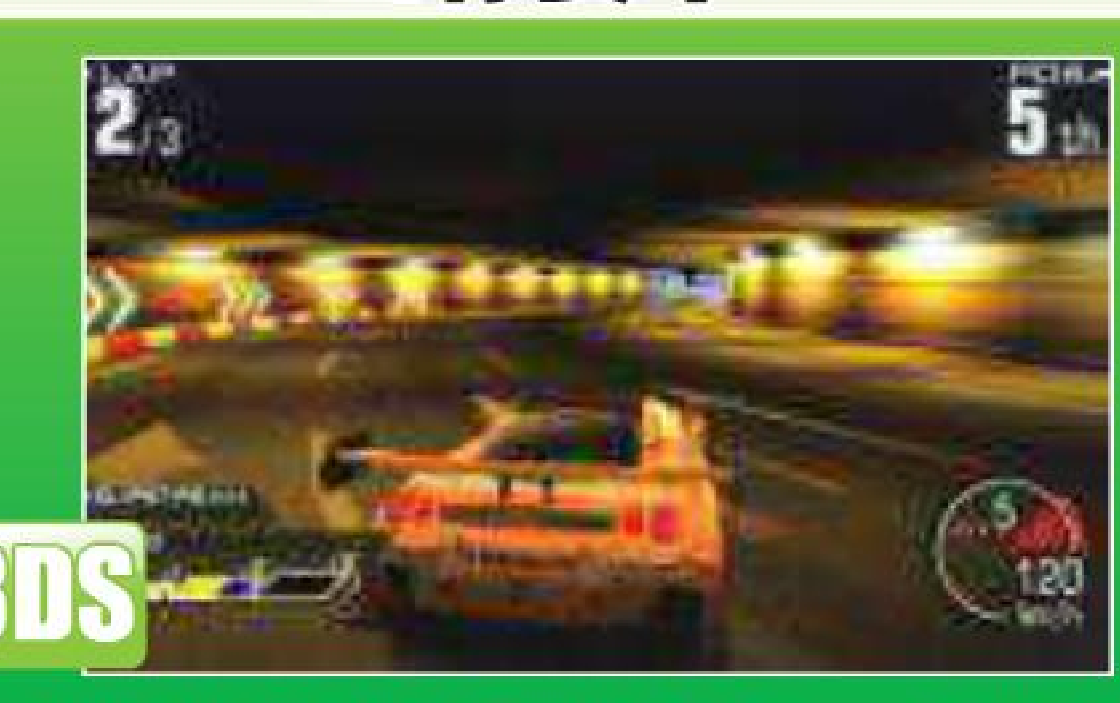
画面	★★★★☆
手感	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆

白菜 《街霸4》本身的素质有目共睹不用多说。可以在下屏登录必杀技的设定非常适合轻度玩家接触FTG。3D模式下背景也显得很有层次感。 **8**

酷洛洛 由于可以通过触摸屏直击使出招式，这成了FTG新手的救星。同时为了维持联机对战的公平，对战加入条件过滤系统也体现出厂商对格斗游戏玩家的重视。 **8**

■スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition■卡片■Capcom■FTG■2011年2月26日■1～2人■无对应周边

山脊赛车3D



本作是为3DS护航的首发软件之一，老牌赛车系列经过裸眼3D化后再度给您带来十足的速度感，不断挑战自我以达到全新的高度是赛车游戏的主题。

阿鲁 作为“《山脊赛车》系列”，本作继承了一贯的简便操作和速度感，无论是氮气加速还是简便的飘移都将赛车的速度感完美地展现了出来。虽然游戏完美对应裸眼3D，不过极具速度感的游戏在开启了3D显示后眼睛有明显的不适感，玩家需要根据自身条件适当调低3D显示，否则眼睛会相当疲劳。游戏的内容没有多大变化，系列老玩家很快就可以上手，不过那并不算华丽的画面远远没有宣传时那么给力，而且立体感和速度感的结合方面还有待加强。 **7**

总分 21

速度感	★★★★★
易上手度	★★★★☆
眼舒适度	★★☆☆☆

乌冬 比较没有诚意的一款作品，画面没有发挥出3DS的应有水准，开了3D后还非常容易晕。当然，只要不开3D，把本作当成一款中规中矩的赛车游戏那还是能玩的。 **7**

LIKY 画面很流畅，但是画质却谈不上精美，很多特效的缺失让人觉得还不如PSP版画面，另外头像的加入感觉怎么像在玩《马里奥赛车》呢？ **7**

■リッジレーサー3D■卡片■NBGI■RAC■2011年2月26日■1～4人■无对应周边

战国无双 编年史



“《无双》系列”新作登陆3DS，玩家将扮演原创的男、女主人公，在乱世的战场上驰骋拼杀，战国时期的名将们则会随着游戏的进行一一解锁。

苍穹 沿时间顺序、以章回形式表现的无双演武非常切合本作的标题“编年史”，裸眼3D效果下的战场纵深感极强。除了精美的人物建模外，《3Z》里新增的角色也有登场，体现了制作方的诚意。操作方面新增的“影技”和“战技”极具实用价值，玩家需要合理使用练技槽。由于战场上的任务大部分都有时间显示，利用触摸屏给其他的武将制定行进路线、即时进行切换就显得尤为关键。通过选择对话提升友好度才能开启史实武将甚至得到他们的装束，因此玩家需要对战国史有一定的了解。总体而言，本作的综合素质无愧于“首发游戏”。 **9**

总分 27

爽快度	★★★★☆
战略性	★★★★☆
进化度	★★★★☆

马修 本作可以说是掌机上画面最好的《无双》，3D效果也非常赞。而且修正了Wii版和PS3版的帧数不足，战斗中多名角色切换更是相当体贴的设定。 **9**

雷伊 画面质量和同屏人数都是掌机版《无双》之最。可自由切换角色，玩家不必再四处奔跑救火。剧情的推进方式宛如在体验一款精彩的AVG，代入感极强。 **9**

■战国无双 Chronicle■卡片■Koei Tecmo Games■ACT■2011年2月26日■1人■无对应周边

SD高达G世纪 世界



“《SD高达G世纪》系列”在PSP上推出的最新作，游戏引入了原创剧情，并将过去以作品分类的流程系统全面颠覆，以混合交错的穿越情景展开。

酷洛洛 没有让人失望，也没有太大的惊喜是本人对《G世纪 世界》的总体感觉。战斗动画是本作的一大卖点，虽然对比家用机前作《G世纪 战争》并没有多大改变，但你实在很难找到哪款掌机平台的SLG会有如此精美的战斗动画。流程的结构改动与乱入要素增加虽然对要求“正统”的系列粉丝来说或许略有不适应，但也总算摆脱了过去那不讨好的按作品分开攻关，对吸引新玩家来说也是一件好事。“厚道”一词是对本作素质最好的诠释，NBGI这次算为PSP的“毕业考试”填上一半答卷了（后半留给《第2次机战Z》）。 **9**

总分 26

画面	★★★★★
耐玩度	★★★★★
惊喜	★★★☆☆

乌冬 世纪崩坏系统不仅增加了关卡的挑战性，而且看上去是毫不相干的作品反串，实际里面的“捏他”也十足，不禁让看过原作的玩家有“原来是这样啊”的感觉。 **9**

苍穹 虽然本作在系统方面的进化不多，但更多的人物和机体、更具魄力的战斗动画就是吸引系列粉丝的最大卖点。不过敌方AI在行动方面还是存在着一定的问题。 **8**

■SDガンダム Gジェネレーション ワールド■UMD■NBGI■SLG■2011年2月24日■1人■无对应周边

梦幻之星 携带版2 无限



“亚空间事件”的半年后，格拉尔太阳系发生了新的异变。新种族、新系统……《梦幻之星》再度进化。与神秘少女渚一起拯救格拉尔太阳系吧！

白菜 官方宣传“前作的1.5倍剧情长度”的真相——含前作的10章，加上本作的5章（笑）。因为是《PSO》的十周年纪念作品，因此在剧情上强行扯出了暗黑佛，创造了一个自我牺牲的故事。不过玩起来感觉倒是还好。新种族暗人类非常难以操作，违背了“新职业/种族必定逆天”的定理，这让我对SEGA产生了一些好感。转生要素和无限任务真的会让人觉得这个游戏是打不完的，特别是无限组合的无限任务，让喜欢刷东西的懒人们也有了好去处。该系列近年来打的都是厂商合作牌，不过太过量反而……还是怀念《PSO》啊。 **8**

总分 24

怀旧度	★★★★☆
耐玩度	★★★★★
剧情	★★☆☆☆

阿鲁 角色的新造型非常好看，时髦值爆表。另外这次联机优化得不错，三人游戏时基本没有卡的感觉，希望以后能保持下去。推荐大家借助各种平台联机。 **8**

胧月 系统比起《2》有所进化，暗人类也的确很要求技术性，不过作为资料篇的素质而言并不能给人惊喜，所谓的“进化”也只停留在缝缝补补的零碎修改上。 **8**

■ファンタシースターポータブル2 インフィニティ■UMD■SEGA■RPG■2011年2月24日■1～4人■无对应周边



王国之心 编码重制版

Kindom Hearts Re:coded

NDS ◆Square Enix◆A·RPG◆2010年10月7日◆日版 ◆1人◆2Gb◆5490日元◆无对应周边

游戏时间：50小时以上

《王国之心 编码重制版》是"《王国之心》系列"在NDS上的第二部作品。虽然本作名义上是手机版《王国之心 编码》的重制作品，但是从实际表现来看，原作的内容除了背景设定和剧情流程之外，其他的一切原有要素都进行了完全的翻新，并且还新加了更多的可玩内容。再加上由于条件限制还有很多人没有玩过手机版的内容，所以可以说把本作当成一款新作来玩都不过分。

本作剧情上讲的是《王国之心2》最终战之后到索拉三人在岛上收到米奇国王的漂流信之间的故事，视角则是从索拉换到了回到迪士尼城堡的米奇这边。蟋蟀吉米尼的在整理自己的日记时发现了一句奇怪的句子："我们必须将他们的伤痛治愈"，更奇怪的是这句话却不是他所写的。于是米奇为了调查其中的问题而将日记本进行了数据化，但是突如其来的敌人"BUG"却入侵了数据化之后的世界，为了防止日记的数据被破坏，米奇召唤出了数据世界中的"另一个"索拉，去数据化的世界中展开新的冒险。

由于NDS的分辨率不高，所以在上一款作品《王国之心 358/2天》中完全用即时演算演绎的剧情部分表现得让很多人不满。而在手机版的《王国之心 编码》中，限于手机机能原因，过场剧情是用人物头像配合台词表现出来的。于是综合了以上两作的经验，在本作中开发组特地采用了2D的全身立绘来表现剧情对话，这样一来既不会令表现效果受到机能影响打折扣，也可以将角色的表情和神态更加生动地表现出来。

游戏的系统是本作最大的亮点，这里笔者准备从一般战斗系统、特殊战斗系统以及养成系统三方面分别来说。

先来说说一般战斗系统，在NDS的上一作《王国之心 358/2天》中，魔法与道具相同，都是作为消耗品来使用，并且有数量的限



制。可能是由于这种设计得到的反响不是很好，于是本作中改为了类似PSP版的《王国之心 梦中诞生》的指令组系统：使用技能后经过一段时间的恢复就可以再次使用，并且技能之间的衔接也更加快捷。这种系统的优势在于，搭配好技能之后一套行云流水般的攻击配合系列传统的华丽特效，能够使得战斗的爽快感非常强，远胜上一作。不过有一点很可惜，那就是游戏中正常打法的战斗数量少了些，虽然有一个很爽快的战斗系统但是实际却没有足够多的固定战斗来体会这种爽快感，不得不说有些遗憾。

接下来说说特殊战斗系统，其实在每个世界冒险的过程中都是普通的战斗，但某些世界到了最终战时就会变成一个完全不同的新玩法。比方说在轮回镇，最后的战斗变成了一个横向卷轴的平台游戏，而在不可思议之国，最后的战斗又变成了纵深式卷轴射击游戏；等到了奥林匹斯斗技场，所有的战斗又都变成了RPG一样的的回合制。虽然这次世界的数量在系列中可以说是最少的，但是由于特殊战斗各不相同，所以玩起来反而一点不觉得缺乏内容，相信很多人玩到第二个世界之后就开始对下一个世界会变成什么样好奇不已了。另外，这些特殊战斗难度并不低，如果不习惯或者没掌握好方法经常会被卡住，多少还找到了一些老游戏“背版”的感觉。

接下来说说游戏的成长系统。在手机版的《王国之心 编码》中，成长系统简单得几乎可以忽略。而到了本作这个重制版里，开发组配合“编码”这一设定，重新设计了一个类似电脑主板一样的成长盘，再在上面装上各种芯片及CPU来控制角色的成长。主板上还装有可以随意调整各项游戏参数的作弊器，激活之后可以为游戏带来各种意外的乐趣。此外，游戏中的装备和各种技能也需要用主板来合成和控制。这个系统其实某种程度上与《最终幻想X》的晶球盘有些类似，所以随之而来的就是需要通过大量战斗来刷芯片了……好在如果只是简单通关的话对装备和培养要求不是很高，但是对于有完美强迫症的朋友来说就很可怕了……

重点的系统说完了下面来说说剧情。单从剧情上来看，本作的故事在整个时间轴中可以说是太微不足道了，用数字来表示的话恐怕连“王国之心2.1”都算不上。跟主线剧情有关的情节相对来说少了一些，虽然这代的主角是数据化的索拉，但是在性格方面和原版没有丝毫差别，所以也可以在一定程度上解释索拉的行动理由。用野村在推特上说过的话来概括一下就是：“桃太郎为了拯救在鬼的欺压下受苦的人们而出发去打倒了鬼。在本作中具体说来就是“鬼做了什么，桃太郎怎么想的而踏上了旅程”这部分的故事。了解之后会更加体会到《王国之心》系列的过去和未来的乐趣哦。”作为惯例，本作的隐藏动画条件依旧很繁琐，不过内容也依旧够劲爆，看完之后惟一的感觉就是新作快点出来吧……

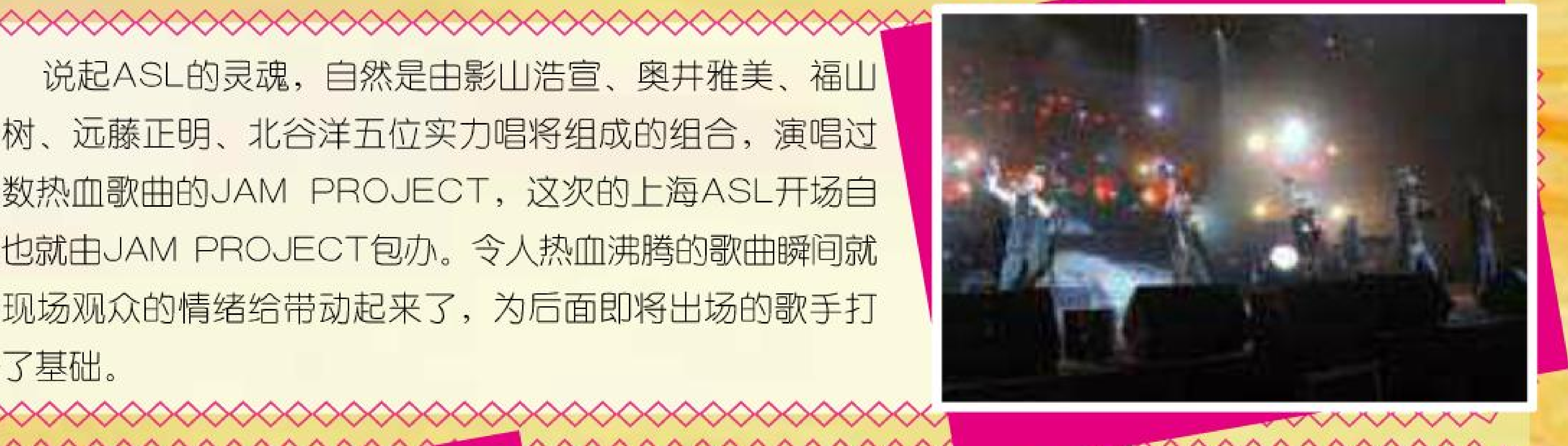
总的来说，作为一款重制版游戏，本作是诚意十足，新接触的朋友即使对该系列的剧情背景不了解也能充分体会到游戏的乐趣；系列的老玩家也可以得到充足的新鲜感，并且对未来的新作充满更多的期待吧。



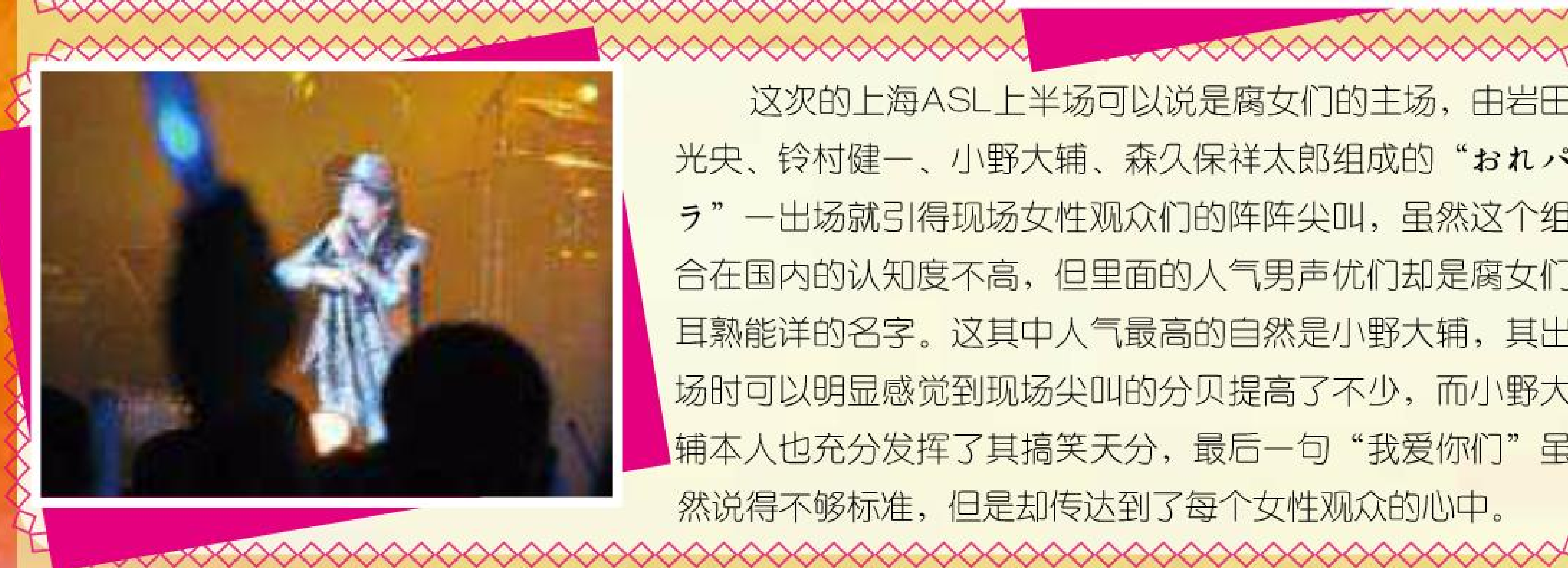
上海ASL
动漫迷的音乐盛典！



Animelo Summer Live，创办于2005年的夏天，是日本乃至全世界规模最大的动漫音乐演唱会。在这个演唱会上，大家可以欣赏到动漫歌手们带来的最新、最好听的音乐，也是歌手与动漫迷们进行互动的绝佳舞台。原定于去年11月的ASL海外演出由于种种原因被迫取消的消息令国内大部分动漫爱好者哀声连连，在得知ASL将在今年2月重新召开的消息后，动漫迷们再度看到了希望的曙光，虽然2月的上海寒风刺骨，但动漫迷们的热情绝不是这样的温度就可以熄灭的！演出前的几个小时，会场外就挤满了来自祖国各地的动漫迷，当然也包括了小商贩和票贩子。



说起ASL的灵魂，自然是由影山浩宣、奥井雅美、福山芳树、远藤正明、北谷洋五位实力唱将组成的组合，演唱过无数热血歌曲的JAM PROJECT，这次的上海ASL开场自然也就由JAM PROJECT包办。令人热血沸腾的歌曲瞬间就将现场观众的情绪给带动起来了，为后面即将出场的歌手打好了基础。

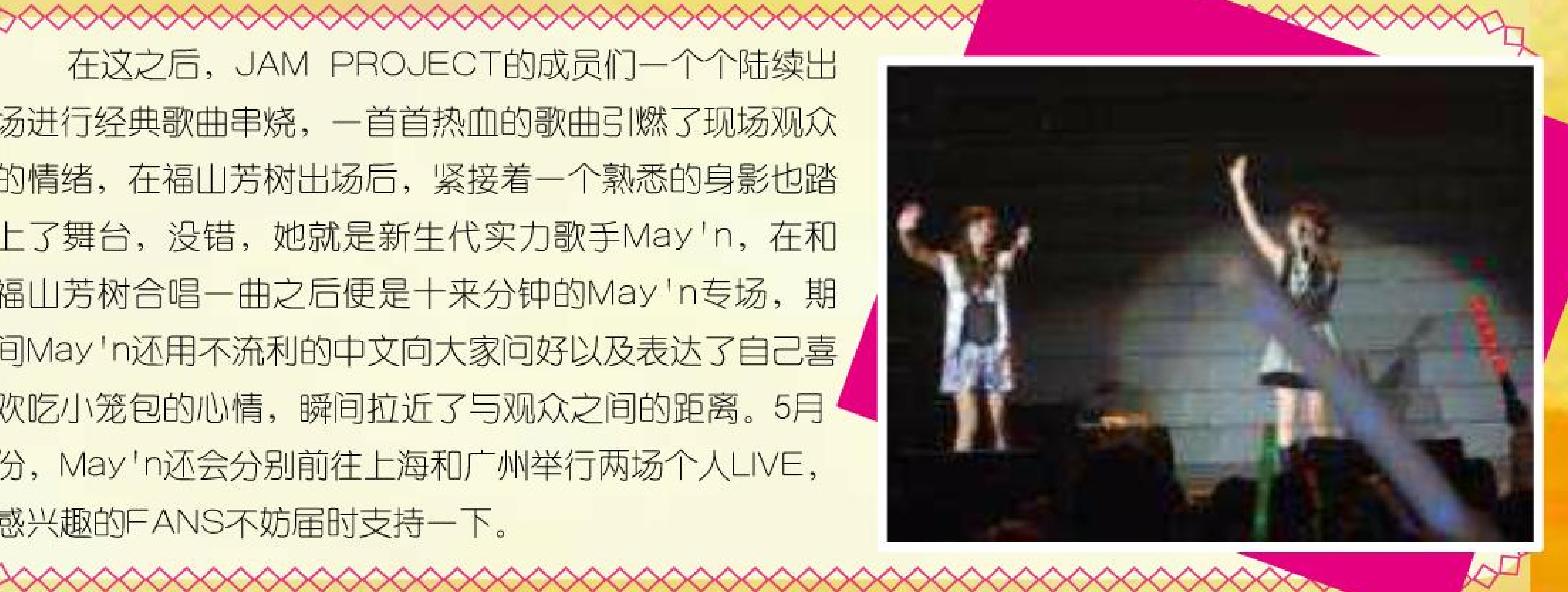


这次的上海ASL上半场可以说是腐女们的主场，由岩田光央、铃村健一、小野大辅、森久保祥太郎组成的“おれパラ”一出场就引得现场女性观众们的阵阵尖叫，虽然这个组合在国内的认知度不高，但里面的人气男声优们却是腐女们耳熟能详的名字。这其中人气最高的自然是小野大辅，其出场时可以明显感觉到现场尖叫的分贝提高了不少，而小野大辅本人也充分发挥了其搞笑天分，最后一句“我爱你们”虽然说得不够标准，但是却传达到了每个女性观众的心中。

在经过上半场的预热后，现场所有观众的情绪都被提升起来了，下半场是各大实力派唱将的舞台，一开场ALI PROJECT就以三连唱的形式点燃了现场的气氛，最后的《圣少女领域》算是本人最喜欢的歌曲之一，到最后忍不住跟着唱了起来。之后的栗林美奈实、石田曜子等参加了多次ASL的老将们也都一一献上了大家熟悉的歌曲。其中全场最令人热血澎湃的环节来自于下半场奥井雅美、飞兰、栗林美奈实以及石田曜子与所有观众大合唱《新世纪福音战士》的主题曲《残酷な天使のテーゼ》，这首可以说在全世界动漫迷心中有着举足轻重地位的歌曲引得现场所有观众跟着台上的歌手一起演唱，ACG文化的巨大魅力感染了现场的每一个人！



在这之后，JAM PROJECT的成员们一个个陆续出场进行经典歌曲串烧，一首首热血的歌曲引燃了现场观众的情绪，在福山芳树出场后，紧接着一个熟悉的身影也踏上了舞台，没错，她就是新生代实力歌手May'n，在和福山芳树合唱一曲之后便是十来分钟的May'n专场，期间May'n还用不流利的中文向大家问好以及表达了自己喜欢吃小笼包的心情，瞬间拉近了与观众之间的距离。5月份，May'n还会分别前往上海和广州举行两场个人LIVE，感兴趣的FANS不妨届时支持一下。





每年的ASL都惯例由JAM PROJECT来结尾，这次的海外演出依旧不例外，GONG+SKILL两首歌曲的串烧将现场观众的情绪提升到了顶点，当歌曲进行到“I can fly, you can fly, we can fly, もっともっと”时，经典互动环节也随即展开，现场观众和台上的歌手一起吼着、跳着、扔毛巾，就在那一刻，所有人都是那么疯狂、所有人都是那么单纯、所有人都是那么不顾一切地跟着台上台下的节奏一起嘶喊、舞动，这就是跨越了文字的束缚、跨越了国界的隔阂的音乐、这就是全世界动漫迷都为之疯狂的ACG文化。

最后，所有人登台以一曲JAM PROJECT为上海世博创作的中文主题歌《Only One》结束了4个多小时的激情，ASL，希望我们明年中国再见。





SE的太极打得越来越好，继“第三个生日”后，“王国之心3D”这个暧昧的名字又作为“《王国之心》系列”的最新作宣布登陆3DS。继能给人以“这是很牛的续作”的印象，又始终不肯承认自己已发了全力，能想出“Dream Drop Distance”这种凑出3个D的副标题也令小编多方位、全角度地佩服了一下。吐槽之后，让我们正式来看看索拉和利库会在立体的世界里展开一番怎样的冒险吧。

文 胧月 美编 Juxi

NINTENDO 3DS

王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]

Square Enix	A・RPG	发售日未定	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

裹着黑色外套的塞阿诺特出现在索拉的眼前，原本应在《KHⅡ》中被打倒的他为何现身于特拉弗斯镇呢？

和上图中的索拉站在同一位置的利库，站立在眼前的是安塞姆。两人遭遇的BOSS各不相同，剧情的展开也应该各有差别。

索拉、利库与各自的宿敌们

数次梦到自己从空中坠落，

这张图片可充分体现标题里的“drop”和“dream”两个单词，当空中落下大量的索拉时，利库正从下方仰望天空。

索拉跃下的落足地点是巨大的广场，由于采用俯视角，大量从广场飘起的气球会在3DS的立体成像功能下极具表演性。

新世界是敲响钟声的高塔

并排安放着大钟的高塔、各色气球飞行的广场，这些场景均来自本作新加的童话世界。本作中加入了多个新世界，这些童话世界里的角色会跟索拉、利库产生何种联系，是很令人在意的事情。

动作要素大幅强化！

超越系列以往作品的大胆动作要素是本作的特征之一，从公布的图片和视频中可以看到，索拉能借助回旋的离心力从一根柱子飞跃向另一根；而利库则能在两面墙壁间来回踩踏，以三角跳沿墙壁行走。



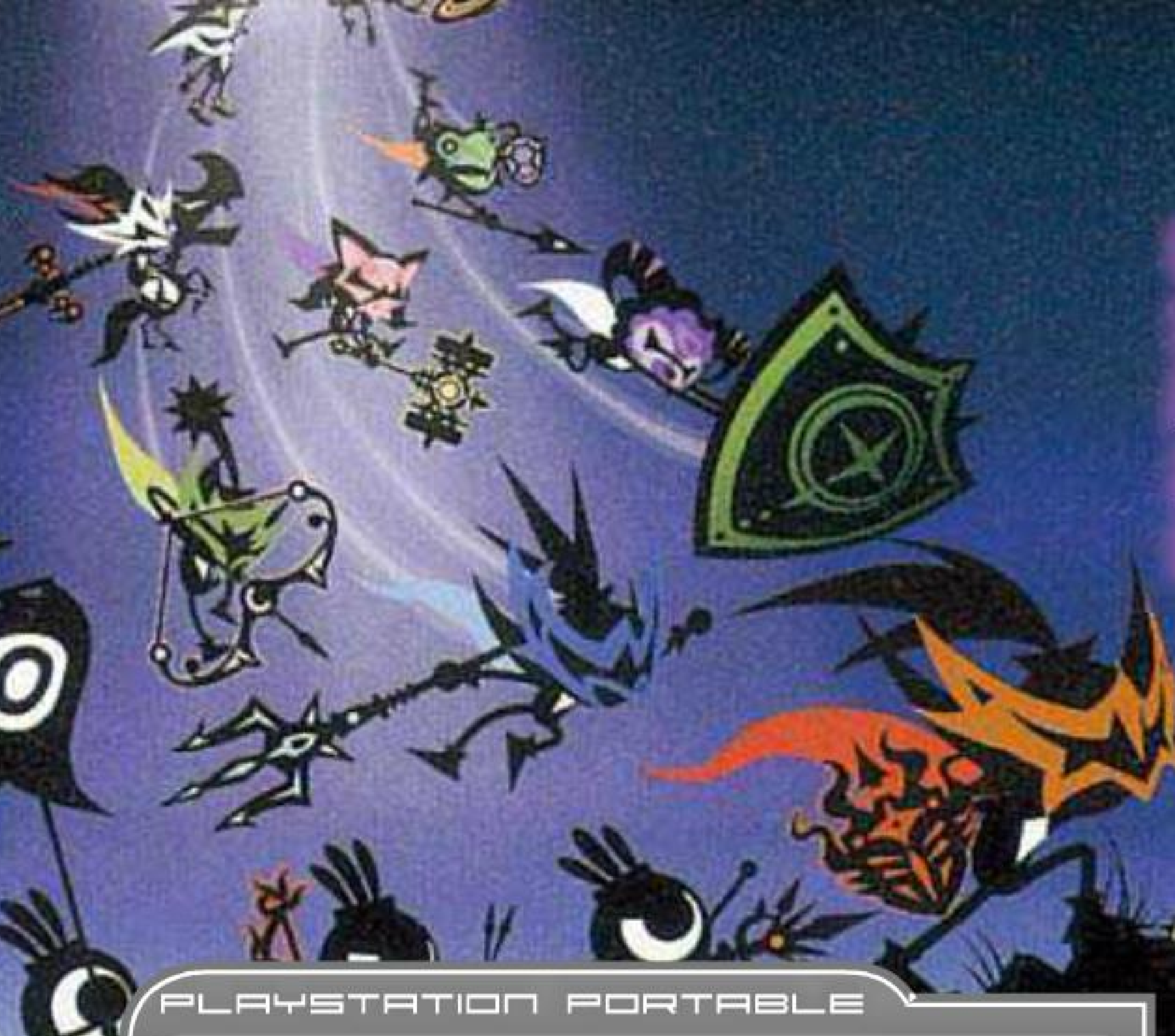


索拉用键刃勾住柱子来回旋转，利库借助墙壁跳跃从大量无心的头上越过。

在封闭的童话国度自由驰骋的新动作

索拉沿着半空的绳索高速滑下，注意身体周围被光芒所包围，或许是某种特别行动。

两个人再次展开新的冒险



作为系列的最新作，《啪嗒嘭3》摇身一变成为以音乐动作为主体的RPG。1月6日，官方正式提供本作的第二款试玩版供玩家下载，这次试玩版中开放了可供玩家进行单人模式以及多人联机模式的据点，以及其附属的各种设施和功能，现在就来为大家介绍一下吧。

文 酷洛洛　美编 咕噜



PLAYSTATION PORTABLE

啪嗒嘭3

パタポン3

SCEJ	A・RPG	预定2011年4月28日	日版
1～8人	4980日元	无对应周边	

相关报道 Vol.137 P88/Vol.141 P26



英雄之门（ヒーローゲート）

在英雄之门，玩家可以进行Ad-Hoc模式或者基站模式展开多人联机游戏。你可以加入对方的据点进行游戏，也可以邀请其他玩家进入自己的据点。

多种多样的配对方式内容



▲在基站联机模式中，游戏提供了多种配对方式，供玩家自由选择。

据点（アジト）

冶炼屋＆分解店

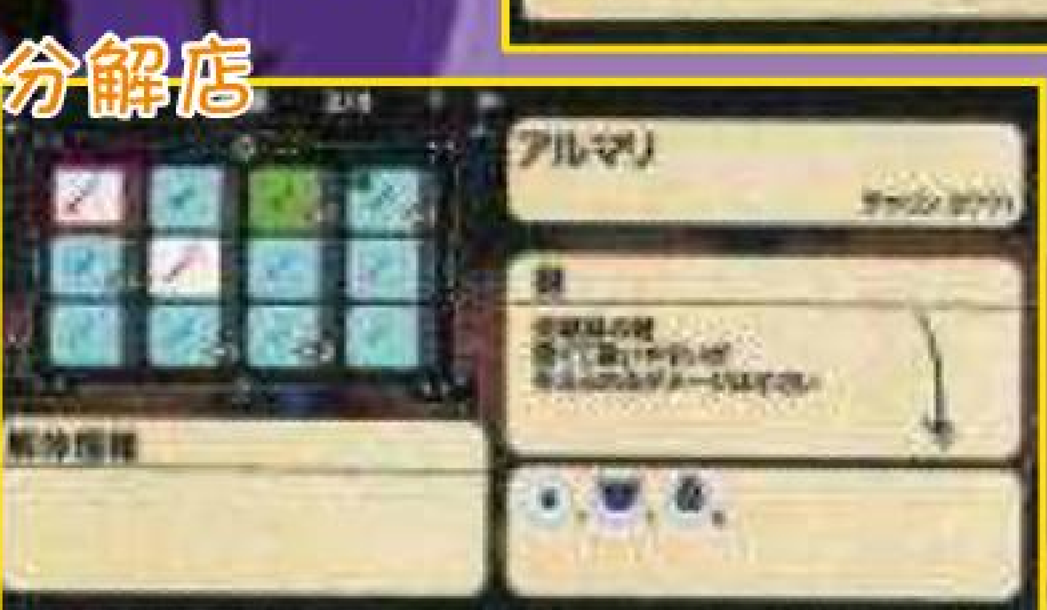
武器防具的强化与分解

在冶炼屋中可以把任务中得到的装备，通过金钱以及素材进行强化。另一方面，玩家也可以将不需要的装备，在分解店中通过分解来获得金钱以及素材，善用着两个设施，强化出适合自己的装备吧。

冶炼屋

▶不仅可以提升攻击力，也可以提升会心率以及昏迷发生率等各种附加属性，能让冒险轻松不少。

分解店



◀随着等级的提升，身上的装备也会越积越多，善用分解店进行处理吧。

四种主要的联机游戏内容

队伍全员集合：以集合同队所属的成员为目的的配对方式，关于队伍的详细内容，请留意下面“组队所”的介绍。

零散玩家一起合作：该配对方式是与零散的玩家一起合作，玩家可以利用游戏的文字聊天功能与其他玩家一边交谈一边享受游戏。

进行多人专用任务：以挑战多人联机专用任务为目的的配对方式，由于多人专用任务难度普遍较高，挑战前要做好准备哦。

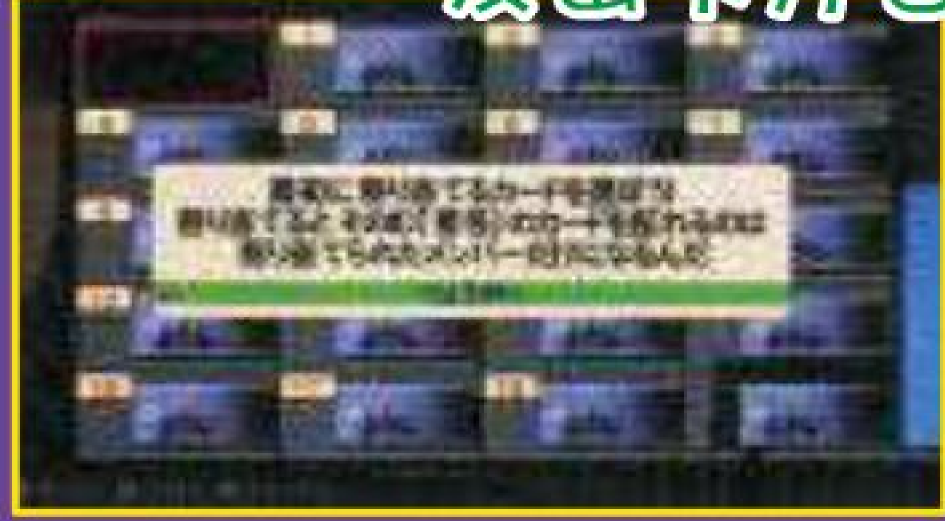
一起冶炼：与其他玩家一同共享冶炼屋的配对方式，在对方的据点中，有时候可以打造出比自己据点更高级的武器哦。

组队所（エンタ-ク）

与大家一起组队吧！

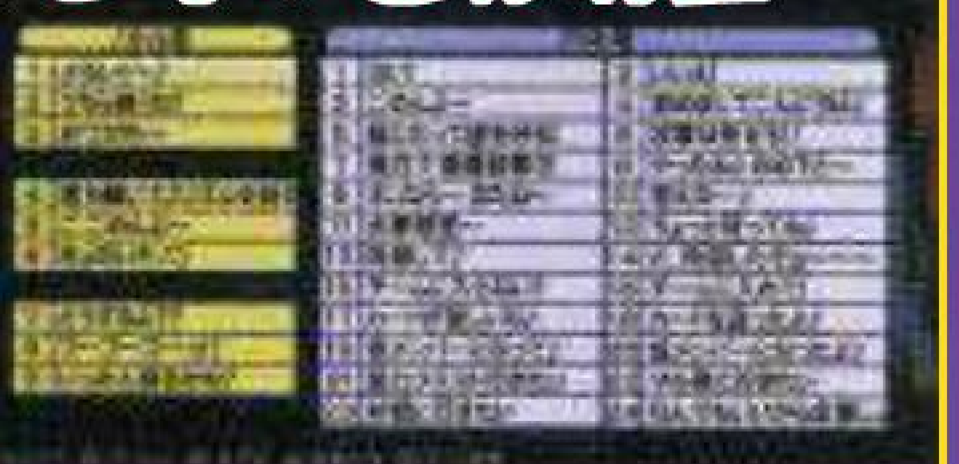
玩家们在这里可以组成队伍。只要队伍全体完成目标后，队伍全员都会获得奖励，因此相当值得推荐。

发出卡片召集成员



◀利用队长发出的卡片登录为虚拟成员，并与队长同步完毕后即可完成召集步骤。

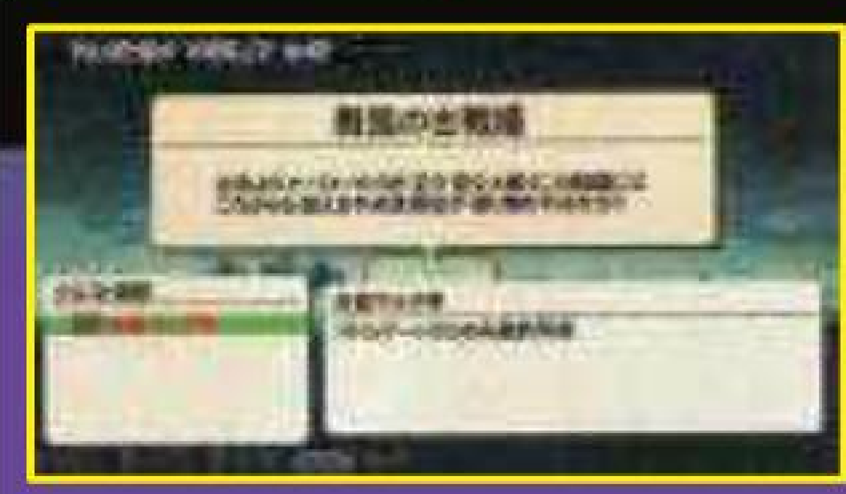
聊天内容也可以进行调整

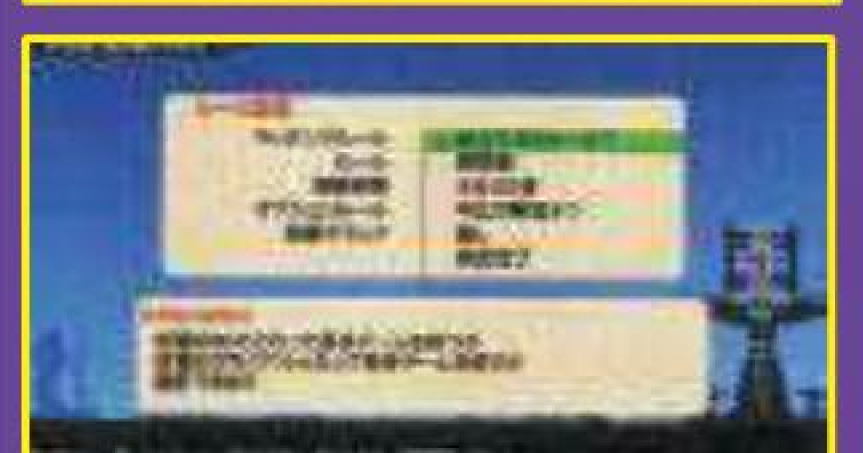


▶在这里可以对多人游戏的文字聊天内容进行编辑

对战之门

对战在此进行





这里可以进行最大8人的联机对战。在战斗过程中利用文字聊天与队友保持默契，将对手彻底击倒吧。

可以进行详细的规则设置

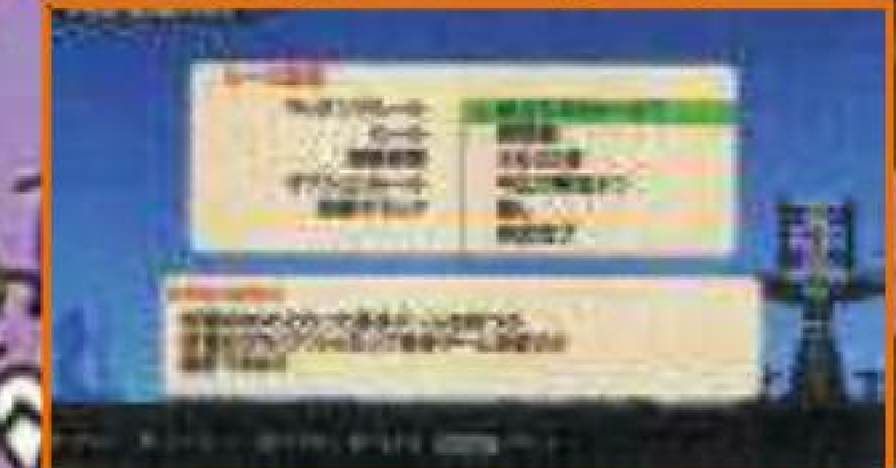


▲担任房主一边的队伍可以进行规则设置。玩家们去寻找喜欢的队伍吧。

营地

更换装备和职业的场所

在这里可以更换英雄与啪嗒嘭的职业、装备以及技能。而技能方面除了职业固有的“职业技能（クランスキル）”外，还包括转职后依然可以使用的“安装技能（セットスキル）”。



◀在挑战任务前一定要先来这里，根据任务的需要调整啪嗒嘭和英雄们的技能装备。

英雄里程碑

向各种任务进行挑战

进行各种任务前的地方，本作的任务分为剧情任务以及自由任务两种，玩家可以善用自由任务进行升级，从而挑战剧情任务。



▲洞穴地带分为三层，随着洞穴越深难度会逐渐上升。不过玩家也可以在中途选择离开。

赌上灵魂、立下誓言
信守最后的约定

本作于近日公布了大量资料，至此7名弥赛亚骑士已悉数亮相，战斗的核心『敌对心系统』也已初现端倪。Image Epoch的社长御影良卫表示，本作一周目通关50小时，全路线通关则需400小时。如果所言非虚的话，对于这样一款耗时的游戏玩家们可要提前做好心理准备。

PLAYSTATION PORTABLE

最后的约定物语

最后の约束の物语

Image Epoch	RPG	预定2011年4月28日	日版
1人	6279日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.150 P48/Vol.151 P78

文 苍穹 美编 Juxi

“三个誓言”将影响最终的结局

骑士们以王都大圣堂为据点，在这里他们可以接受向敌人展开反击的“夺还任务”，或是解救身处险境百姓们的“救出任务”。在部分影响到骑士团员关系的任务中，可以与同伴立下“誓言”，加深相互间的羁绊。身为领队的沃尔夫，将接受同伴们所抱有的不同信念和情感，立下影响各自命运的誓言。选择哪一个任务、或是与谁立下誓言呢？一切的选择权都在玩家手中。

▼根据玩家做出的不同选择，故事将发生分歧，最终的结局也会有所变化。



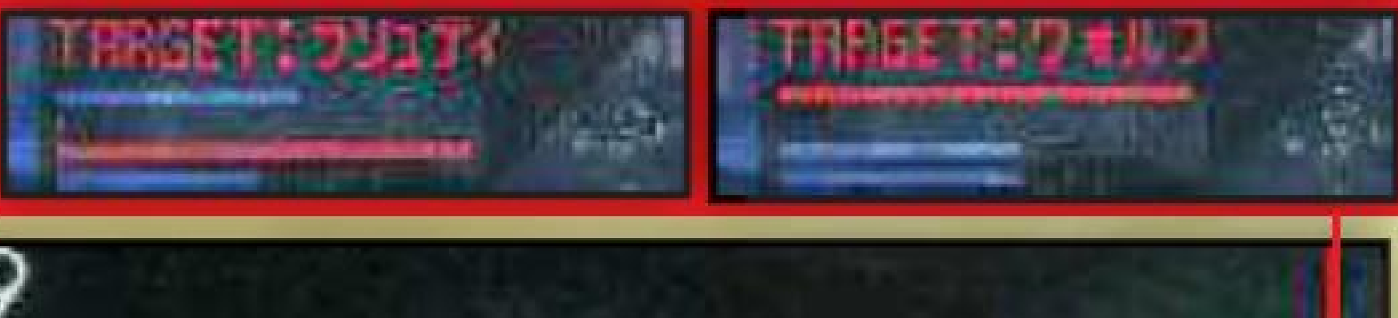
▶随着誓言的确立，『誓言之刻印』也会慢慢亮起，集齐『三个誓言』的话，就能发动威力无比的大魔法。

战斗的真髓——敌对心系统

本作初看上去是正统的指令选择式战斗，但实际上战场中的变数极大，其原因就是“敌对心系统”。根据我方行动的不同，敌人所怀有的敌对心也会发生相应的变化，简单来说就是我方越活跃的角色，越容易成为敌人攻击的目标，这也让战斗充满了紧张感和战略要素。



▲遭遇敌人并进入战斗后，按下△键可以查看敌方目前的敌对心情况。



▲我方发动攻击或是进行回复，都会影响敌方的敌对心。当敌人头上出现感叹号时，就表示其攻击的目标发生了变化。



▶图中的4条计量槽即表示敌人对我方4名角色的敌对心，如果能够合理控制并加以运用的话，战局就能牢牢把握在玩家手中了。

最终奥义——伊利亚的秘法

弥赛亚骑士们通过消耗“魂之力（SP）”可以使出强力的特技，一旦SP降为0他们也将耗尽自己的生命。在临死前的瞬间，弥赛亚骑士还可以发动最终奥义“伊利亚的秘法”，其具有的超大破坏力能对敌人造成毁灭性的打击，但随之而来的后果就是同伴将永远离去。面对如潮水般涌来的强敌，是否需要牺牲个人以保全团队，这就看玩家如何取舍了。





▲衣着性感的玛拉尔梅极具魅力，其手中双刃可以使出快速的连续攻击。

▲面对玛拉尔梅展开的攻势，身为骑士团指挥官的沃尔夫也有些招架不住。

玛拉尔梅 マレルメ

声优：远藤绫

黄金武器

雷索尼娅

原本的身分是小偷，在潜入王室盗窃时遭到逮捕。在经历了某个事件后改过自新，受到恩赦的同时也加入了弥赛亚骑士团，其才能从此得到了真正的施展。玛拉尔梅的性格奔放，在旁人面前也毫不掩饰自己对沃尔夫的好感。

加伊洛 ジャイロ

声优：小西克幸

黄金武器

古拉斯奇卡

弥赛亚骑士团的参谋官。同时在士官学校担任实技教官的他曾给予过沃尔夫和凯因等人严格的指导。加伊洛是个是非常冷静的理性主义者，为了完成任务会不惜牺牲非战斗人员，这也令他有时会与同伴发生冲突。



▲由于与凯因在理念上有所差异，两人对彼此也是互不认同、关系形同水火。



▲加伊洛手中的黄金武器“古拉斯奇卡”是7人中惟一的铳器。



◀从萨莎的话语中可以看出，她对沃尔夫的厌恶与国王之死有关。

▼萨莎手中的长鞭不但能攻击敌人，还能对同伴进行回复。

年幼时就显露出才能，从而被送到王都接受英才式的魔导教育。萨莎的性格活泼，但也争强好胜，对任何人都不使用敬语。自从某个事件发生以来，她就对沃尔夫抱有莫名的厌恶之情。

身为尤歌朵拉的国王，同时也兼任弥赛亚骑士团的指挥官，受到众人的仰慕和信赖。身为塞蕾斯王兄的他最早发现了沃尔夫的才能，并将其作为直属弟子进行培养。当钢铁的机械兵团袭来时，为了封锁王都的正门，国王举起了手中的黄金武器，牺牲性命守护了王国的百姓。

▲“萨维・尚铁”的军队攻来时，国王亲自参与战斗，本作的故事也就此展开。

▶察觉到身体已到极限时，国王将黄金武器托付给沃尔夫，自己则使出了最终的秘法。

BLACK★ROCKSHOOTER THE GAME

PLAYSTATION PORTABLE

黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシューター THE GAME

Image Epoch	RPG	预定2011年夏	日版
1人	6279日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.150 P46

黑岩射手在动画、音乐、手办等领域都深得人气。而《黑岩射手 游戏版》是由原作者huke，携手新纳一哉和野岛一成等著名游戏制作人构建全新世界观的RPG。继150辑中为大家介绍了世界观和黑岩射手等情报后，现在送上的是似乎与黑岩射手有着重要关系的角色情报。

似是而非之人

WRS

本作概要

时至西历2051年，因遭到外星人的侵略彻底荒废，而黑岩射手将作为人类的最终兵器，向外星人展开壮烈的反击战。在游戏中玩家将扮演黑岩射手周游世界，把阻挡在前方的巨大机器人、以及率领这些机器人的外星人逐一击倒。

与“BRS”极其相似的“WRS”，究竟是敌是友？

除头发与眼睛颜色不同外，与BRS外貌几乎完全一样的“WRS”。她究竟是集合人类智慧制造的兵器，还是外星人以压倒性技术创造的产物呢？或者哪一边都不是？隐藏着可怕力量的她，似乎一心只想与BRS展开一战，到底她的真正目的是什么呢？



▲在月球上遥望着地球的破败光景，优雅地享受下午茶时间的WRS，果然是敌人么？

BRS驱使的多种高科技兵器

黑铁骑（ブラックト）

◀▲可以乘坐两人的大型三轮机车，由于动力过于强劲，人类完全无法操作。其在BRS追踪敌人等情况下可以派上用场。

包括BRS在内，本作中将会有形形色色的高科技兵器出现。虽然它们都是由军需企业“达达里奥·尼克斯特”制造的科技结晶，但似乎都是运用了外星人的技术。而BRS正是担负着这以毒攻毒的使命。今后还有哪些兵器登场、能否让玩家直接操作，目前尚不明朗，不过这些兵器肯定会在战场上为BRS提供莫大的帮助。

惟一的伙伴是BRS的“原型”



BRS虽然与残存的少数人类一起战斗，但不久就只剩她一人，这时与她相遇的是位名为格蕾的“少女”。格蕾是在BRS完成过程中诞生的7名量产型生物克隆兵器的最后幸存者。在一起行动的过程中，两人会展开怎样的剧情呢？

如姐妹般心意相通

格蕾（グレイ）

▶能让BRS所依靠的格蕾，外表似乎十分柔弱，到底能够为BRS提供怎样的帮助呢？



一边强化BRS一边战斗

在游戏刚开始，BRS觉醒的时候，人类就已经陷入残存12人的境况。BRS会在他们支援下，向外星人蹂躏的广阔场景中突破前进。游戏的战斗实时而快速，完成任务后会获得经验值，让最终兵器进一步地强化。

战斗前方等待的是？



▲目录菜单中显示黑岩射手“SHOOTER（射手）”、“SNIPE（狙击）”、“BLADE（刀刃）”等能力数值。另外“CUSTOM”选项中可以做什么呢，改造？换装？不禁令人遐想……

在无人都市中奔走

布伦希尔特（ブリュンヒルデ）

▲为BRS提供移动和补给工作而专门改造的飞行运输系统。由于可以垂直起飞及降落，即使在高楼群中也能迎接BRS。其名字是来源于北欧神话的一名女武神（Brynhild）。



超豪华阵容RPG登陆3DS和PSP！

NINTENDO 3DS/PLAYSTATION PORTABLE

解放之剑 雷克斯

アンチェインブレイズ レクス

◆Furyu◆RPG◆预定2011年6月23日◆日版

本作是由Furyu公司推出的一款主观视点的3D迷宫探索型RPG，音乐由负责过“《最终幻想》系列的植松伸夫”、剧本由负责过“《格兰蒂亚》系列”的火野峻志、演出由负责过《银河之星》的赤司俊雄等大牌担当。游戏分为3DS和PSP两个版本，利用3DS的裸眼3D模式，在进行迷宫探险时将体验到前所未有的投入度。



▲非常漂亮的原画，不知道在游戏中能否表现出如此美丽的场景。

游戏采用的是指令选择式回合制战斗系统，除了主要角色外，次要角色以及捕获的怪物也可以加入到战斗的队伍当中，可编成最大20名同伴的队伍是本作的特色之一。另外本作的人设阵容也非常强大，不但请来了《光明力量EXA》的pako、《梦幻俱乐部》的森泽晴行等为游戏服务的画师，还请来了《BASTARD！！暗黑的破坏神》的萩原一至等漫画家助阵。

除了以上所说的这些硬件指标外，本作还有非常强大的声优阵容，不但有森田成一、后藤邑子、小清水亚美、水树奈奈等老牌知名声优，新生代的伊藤加奈惠、佐藤聪美等人气声优也赫然在列，可以说这是一款光从配置上来看以及远远超越同类游戏的作品。


▲看样子是非常传统的指令模式，不知道会不会存在有别于其他同类游戏的要素呢？

游戏讲述的是一个由女神克琉蕾娅创造的只有怪物存在的世界，拥有世界最强力量的龙族王子方古由于过分的自负惹恼了女神，从而被变成了幼体并失去了力量。在这个由怪物组成的世界里，只有幼体能变为人形，不过变成人形后无法使用原本的力量而触犯了女神的主角必须完成女神安排的“神之试炼”后才能解除诅咒取回本身的力量，而玩家就要操作主角带领同伴们挑战巨大的迷宫。从故事和制作团队来看，这的确是款不可多得的好游戏，不知道它能不能突破迷宫探索性RPG固定的模式，创造出一款具有独特个性的游戏呢？




▲失去力量的龙族王子堪称史上最弱主角。

这次由NBGI的教授领你探索世界！



NINTENDO DS

财宝逸闻 机械遗产

トレジャーリポート 机械じかけの遗产

◆NBGI◆AVG◆预定2011年5月26日◆日版

■故事中的密码转筒，看过《达芬奇密码》的人对其不会陌生，这是即使破坏外壳也无法获取内藏机密的装置。

◀本作的主人公约翰，是个看上去很懒散、但博闻广记的家伙。

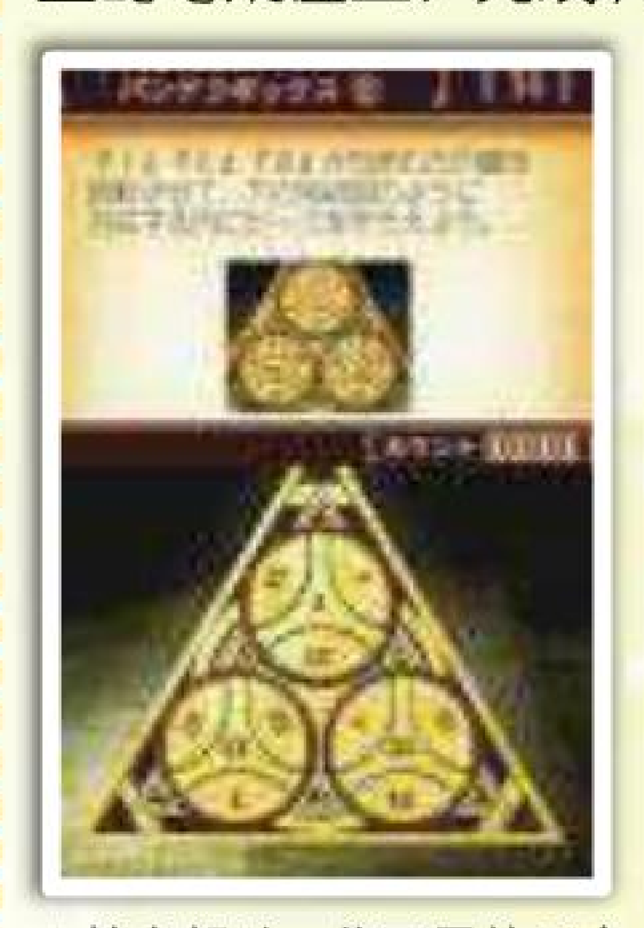
■游戏画面极富童话感。

▲扑克牌谜题，似乎很考验玩家的反应速度。

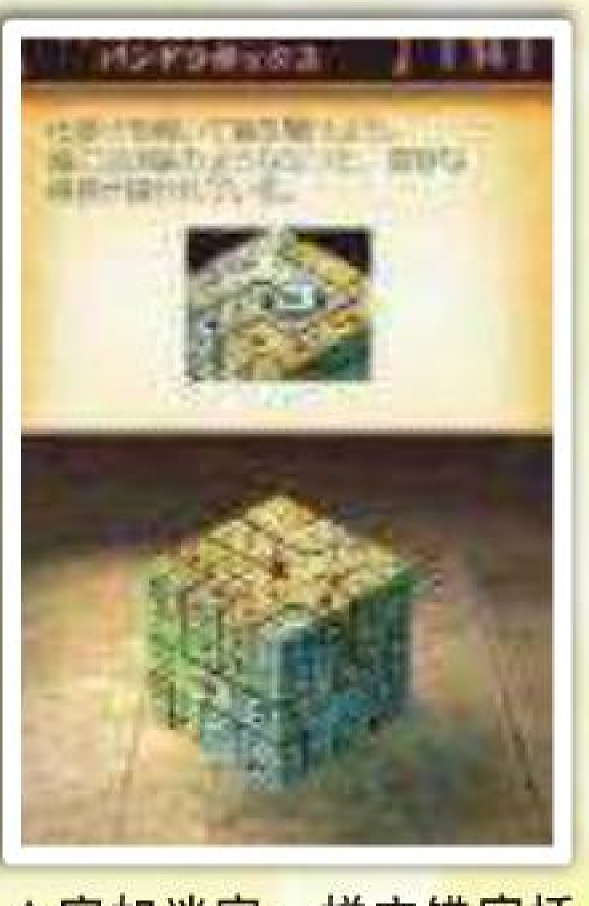
由《雷顿教授》带起的探索类解谜游戏颇蔚然成风，去年由Konami制作的一款《扎克与恩普拉》虽然游戏内容较为简陋，但人设、画面氛围以及冒险与小游戏结合的流程已经可以看出厂商对《雷顿教授》致敬的痕迹。如今由NBGI推出的本作同样有着“雷顿式”的画面和游戏方式，而从本作的制作班底来看，其素质也是相当值得期待的。

两名主要角色分别是身为新闻记者的约翰·埃文斯和担当其摄影师的艾米丽·史密斯，以人气冒险小说家失踪为契机，被卷入18世纪富豪遗产的纷争事件。从英国首都出发，他们要前往中东的古代遗迹乃至世界各地展开神秘的冒险。（编注：有趣的是，这两个主角的名字分别是历史上真实存在的考古学家和记者。）

剧本由参与过《428 被封锁的涩谷》和《大神传 小小太阳》的北岛行德担当，作曲为我们熟悉的光田康典。冒险中的剧情部分由精美的2D动画和人物对话来表现，玩家需要在流程中调查发现与遗产相关联的情报和机关，而调查时遇到的机关或暗号就需要自己去动脑解明了。用触控笔点击画面上的可疑位置，完成调查工作；点击画面上的人物则能与之对话。调查和对话时获得的线索中包含解谜时用到的必须道具，每解开一个谜团就能让故事得以继续发展。



▲转盘解谜，将下屏的三个圆盘调整成为上屏的样式。



▲宛如迷宫一样交错穿插的魔方，把这些零件全部拆开即可完成任务。



▲与各式人物对话，获得重要情报。

解谜部分有不少需要玩家手脑并用，既有用瞬间灵感解答的直观题，也有需要慢慢思考的推理题，整个故事就在“剧情→调查→解谜”的反复循环下，献给玩家一个浪漫风情的冒险活剧。

（文：胧月）

游戏世界之旅！与环姐一起冒险！



PLAYSTATION PORTABLE

ToHeart2 迷宫旅人

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

◆Aquaplus◆RPG◆预定2011年5月26日◆日版

Aquaplus在2009年于PC平台上发售的《ToHeart2》的Fan disc中，有一款3D迷宫类型的RPG。这款附带作品进行大幅强化后，移植到PSP平台，就是我们即将要看到的本作了。贵明一行人被小麻前辈强迫游玩她开发的“能够实际进入游戏世界游玩的RPG”，原本付之一笑的众人在白光闪过之后，发现自己身穿着冒险者的服装，站在根本没有见过的异世界中……这真的是游戏世界？为了回到原本的世界，搜寻线索的众人只得踏进了迷宫之中。



▲环姐的能力界面，技能说明中竟然还有修正要素！

虽然正统作是AVG，但这款游戏不折不扣地充斥着大量正统RPG要素。玩家要操控贵明一行人探索3D迷宫，发展剧情，搜寻道具，让角色成长，攻略不同的迷宫。队伍最大可以编成5人，也有大家非常熟悉的“转职”系统。特殊技能也细分为特技、魔法与光环，甚至在迷宫的战斗中还有阵型的概念。可见这并非一款敷衍了事的小品之作。熟悉《ToHeart2》的玩家在游玩RPG的同时，相信也会体验到大量的代入感。（文：白菜）



▲去死吧你们这些战斗力只有5的卖萌角色！

潜水艇游戏挑战你的操作和策略！

NINTENDO 3DS

钢铁潜水员

スティールダイバー

◆Nintendo◆SLG◆预定2011年3月17日◆日版

以潜水艇为题材的本作由“潜水艇模式”、“潜望镜模式”和“海战模式”组成。

潜水艇模式的玩法类似横版过关游戏，以躲避敌舰队的攻击并达成指定目标为目的。这个模式中敌人还会从海面不断扔下深水炸弹，如何调节潜艇的深度和速度来躲避敌人的攻击是这个模式的攻略重点。如果受到攻击，下屏还会浸水，非常契合实际。





▲屏幕浸水后要赶紧用触控笔将水拭干，否则可是会影响操作的！

潜望镜模式是如字面那样一边窥视潜望镜一边使用鱼雷击沉敌人的模式，游戏对应3DS搭载的陀螺仪，拿着机器左右移动就可以实际操作潜望镜窥视的方向。这个模式中下屏表示水中雷达，依此来判断敌人的方向非常重要。

最后的海战模式和前两个模式差别比较大，这个模式和《大战略》、《绀碧舰队》等战棋类游戏类似。在这个模式中，会有三种不同类型的舰艇登场，玩家必须击毁对方所有的运输船来获得胜利。

一款游戏三种玩法，这样另类的游戏能否得到玩家的认可呢？让我们拭目以待。（文：阿鲁）



▲潜望镜模式看起来很有《钢铁的咆哮》的感觉。

穿越时空与命运，魔法战斗再度展开



PLAYSTATION PORTABLE

魔法少女奈叶A’s 携带版 命运齿轮

魔法少女リリカルなのはA’s PORTABLE —THE GEARS OF DESTINY—

◆NBGI◆FTG◆发售日未定◆日版

NBGI在2010年1月于PSP平台推出《魔法少女奈叶A’s 携带版 王牌之战》后似乎尝到了甜头，现在大家看到的就是正在开发的续作《命运齿轮》。本作的战斗方式与前作同为空中魔法格斗战，视点类似于“《高达GVG》系列”，但在细节部分进行了强化。大家熟悉的奈叶、菲特与疾风自然都会登场，而本作中还加入了全新的原创角色桐绘和艾米缇耶。

除了原创角色以外，本作新登场的角色目前已经公布了阿尔芙与尤诺。阿尔芙是菲特的使魔，作战风格为格斗与攻击辅助系。而尤诺是带领奈叶进入魔法世界的老师，是擅长防御、辅助魔法的“结界魔导师”。相信这两人的加入足以令粉丝们欣喜若狂。（文：白菜）



◀阿尔芙的拘束魔法已经抓住了艾米缇耶。



◀锁链不仅是拘束，也可以用来接近对手。

围绕天降红石所展开的壮阔冒险！

NINTENDO DS

红石DS 被红色意志引导的人们

RED STONE DS～赤き意志に导かれし者たち～

◆GameOn◆RPG◆预定2011年5月26日◆日版

“红石”，相传在500年前从天空坠落，谁能得到它就将得到不老不死之身以及无穷无尽的财富与权力。数百年来无数的冒险者为了找到它而付出了生命，但是总有更多的人踏上找寻红石的旅途……



《红石》是GameOn公司于2005年在PC平台推出运营的在线游戏，作为一款MMORPG，该作拥有不俗的人气，在玩家群中也颇受好评。《红石DS》故事的时间段设定在原作的过去，剧情将以两条不同的路线展开，分别是原作故事数年前的“现在篇”以及数十年前的“过去篇”。玩家可以根据情况切换当前操作的角色，而故事的路线和结局也有可能因此而改变。除了利用经验值提升角色的基本能力外，玩家还可以用“交换”或“变身”系统改变角色所使用的武器和特技。在NDS版中还将会有原作中从未出现过的迷宫和怪物登场。

（文：苍穹）

▲在“现在篇”中将有8名角色登场，人物形象与原画有所不同。



▲本作的动作性较高，实际操作更贴近A·RPG。



在NDS时代，《任天狗》就为NDS赢得了足够的销量以及关注度，当下平台交替，这只“忠犬”当然也不忘使命，继续为主子3DS保驾护航。平台升级后，不止游戏画面提升了一个档次，通过3DS的3D机能，宠物还能活灵活现地出现在玩家眼前，就像养真实的宠物一样，所以想养宠物但又没有条件的玩家，不妨通过这款游戏体验一把养宠物的乐趣吧。

文 乌冬 美编 咕噜

NINTENDO 3DS

任天狗+猫

nintendogs+cats

Nintendo	ETC	2011年2月26日	日版
1人	4800日元	无对应周边	

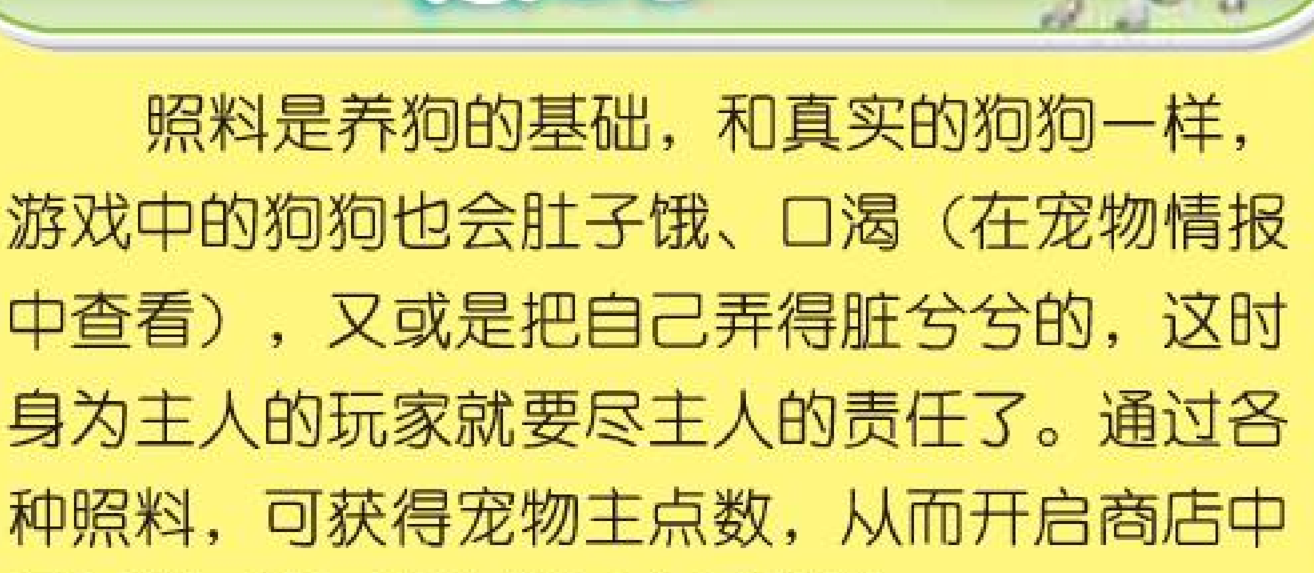
正如标题一样，这次除了养狗之外，还能养猫，条件是养了一定时间的狗后，就能在宠物店购入猫了。和狗不同，猫是一种独来独往的动物，不会主动亲近人，也不能学习才艺，除了喂食和用玩具逗它玩外，多数的时间都是放任不管，并没有太多需要注意的地方，所以以下的内容还是以狗的饲养方法为主。

菜单解说



	相机图标	把当前上屏的图像保存下来。
	宠物头像	点击可把镜头转向当前选择宠物
	宠物情报	确认宠物的详细情报，包括掌握的才艺以及参加大会的情况等
	呼叫	呼叫当前选择的宠物，进入交流界面
	存档（セーブ）	保存当前游戏记录
	记事本（手帐）	书写狗狗养育日记，可通过邂逅通信和别的玩家交流
	道具（グッズ）	使用各种道具
	出门（おでかけ）	带狗狗出门，包括散步、参加大会和购物

照料



照料是养狗的基础，和真实的狗狗一样，游戏中的狗狗也会肚子饿、口渴（在宠物情报中查看），又或是把自己弄得脏兮兮的，这时身为主人的玩家就要尽主人的责任了。通过各种照料，可获得宠物主点数，从而开启商店中更多的可购买宠物以及商品种类。

喂食/喂水



点击道具选项，再选择相应的饲料图标就可喂食，如果长时间不喂食，狗狗肚子饿了就不能参加大会了。同样，当狗狗口渴时，点击水瓶就可喂水，口渴时是不能带它去散步的。另外要注意饲料和水都是消费品，用完了得去商店购买补充。

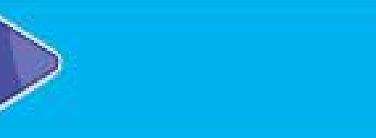
刷毛/洗澡



刷毛和洗澡都可以为狗狗清洁身体，区别在于刷毛一般用于不是太脏的时

宠物状态解说					
たいけい（体型）	やせすぎ（太瘦）	やせぎみ（瘦）	ふつう（普通）	ふとりぎみ（胖）	ふとりすぎ（太胖）
おなか（肚子）	ペコペコ（很饿）	すいている（饿）	ふつう（普通）	まんぷく（饱）	
のど（喉咙）	カラカラ（很渴）	かわいている（渴）	ふつう（普通）	うるおっている（润泽）	
毛并み（毛色）	とてもよごれている（很脏）	よごれている（脏）	ふつう（普通）	きれい（干净）	とてもきれい（很干净）

候，而如果狗狗很脏的话就只能用洗澡才能洗干净。刷毛和洗澡都要使用相应的道具，刷毛需要刷子，注意短毛狗（猫）和长毛狗（猫）用的刷子是不同的，选购的时候别买错了，而洗澡用的香波（シャンプー）则没有区分。



散步

如果狗狗太胖，则需要多带狗狗出门散步了，散步时可以让狗狗大小便、让狗狗拾取路上的道具、和邻近的狗主们聊天，听取他们的养狗心得等。另外根据散步路线的不同，还有公园、咖啡店、体育馆和商店等设施可以利用。



散步的注意事项

1.把狗带到草丛处并放开绳子可以让它小便，另外，如果狗狗在路上大便了，要用触控笔点击清理。
2.道路上有垃圾和积水的地方，要拉动绳子让狗狗避开。
3.狗狗口渴时不能散步。
4.散步可能会弄脏身子，最好回来后马上进行洗刷。

设施作用	
公园	在这里可以和狗狗玩飞盘游戏，同时能见到通过邂逅通信认识的其他小狗
咖啡店	能以狗狗一起享用甜点，另外在这里还能和店主的猫玩耍，提前体验养猫的乐趣
体育馆	可练习障碍赛
秘密商店	贩卖各种稀有道具

才艺教学

坐下、握手、躺下等训练指令统称为狗狗才艺，一旦狗狗掌握后，以后只要对着麦克风喊出指令它就会做出指定的动作了。才艺的学习方法为先在交流画面中先用触控笔协助狗狗把想要训练的动作完成，之后在画面显示麦克风的时候念出指令，反复几次后就算成功。每个指令的训练方法可在宠物情报的“芸リスト”里查看，为了方便不懂日语的玩家，右边给出指令的念法。

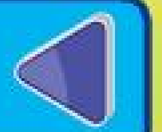


才艺名字	指令念法
おすわり	o su wa ri
おて	o te
おかわり	o ka wa ri
ふせ	fu se
よこね	yo ko ne
おまわり	o ma wa ri
ごろ～ん	go ro—n
ちんちん	qin qin
ジャンプ	jyan pu

大会



参加小镇内举行的各种大会同样能获得宠物主点数，另外获得名次还有奖金，大会一共有三个种类，同样的大会一天只能挑战2次。和前作不同，本作大会后不会自动存档，可以用S/L大法反复挑战，以获得自己想要的结果。

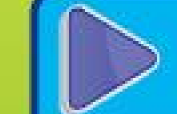


飞盘大会（ディスクドッグ大会）

必须买了飞盘（ディスク）后才能参加的狗狗接飞盘竞技大会，在越远的地方接到分数越高，如果是跳起来接住还有额外分数奖励，限制时间内获得分数最多的优胜。

障碍赛大会（ルアーコーシング大会）

买了诱饵（ルアー）后才能参加的狗狗竞速类比赛，比赛中玩家需要在前面牵诱饵，引诱狗狗来追，第一个到达终点的为优胜者。让狗狗追诱饵的关键在于两者之间需保持一定的距离，不能收得太慢让狗狗捉到，也不能收得太快让狗狗跟丢，跟丢后需要重新用诱饵引起狗狗的注意。



才艺大会（ドッグコンテスト）



狗狗展示才艺的大会，由4个命题表演和1个自由表演组成，得分最高的为优胜，注意这个大会需用到3DS附带的AR卡。



画面的提升是很明显，特别是使用3D功能后，感觉狗狗就像跳出了屏幕一样。不过也因为这样，狗狗的交流画面改到了上屏，无法像以前一样在下屏用触控笔摸狗狗，取而代之的是只能摸狗狗的影子，这点比较可惜。



栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

3DS已经如期发售，小C浏览了许多相关的视频评测和资料，大家对3DS的裸眼3D效果评价褒贬不一，而其具体效果只有把玩真机才能体验到，有兴趣的玩家不妨去电玩店试试。随主机发售的《街霸4 3D》实际画面看起来华丽又流畅，但是跟以往不同的游戏视角或许还需要玩家们重新适应。

本辑游戏推荐

PSP 薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2 深蓝回忆

ヴィオラートのアトリエ~グラムナートの炼金术士2~群青の思い出

Gust	RPG
日版	容量：约1.3GB

奇妙无比的炼金术世界

游戏制作公司Gust最知名的作品应该算是"《工作室》系列"了，该系列凭借着出色的人设和清新的游戏风格得到了玩家们的广泛好评，而2003年在PS2平台推出的《薇欧蕾特的工作室》更是其中的优秀作品，时隔8年后这款经典游戏于近日被移植到了PSP平台上。游戏的开场动画非常养眼，但4比3的画面让人不得不怀疑厂商的诚意，还好游戏正式开始后的画面恢复了正常，不然就真的是在玩模拟器了。本作的画面风格是典型的治愈系，即使是史莱姆、狗熊等敌方角色也是可爱得让人无法下杀手。游戏中主角因为不想和父母搬去陌生的城市（原因是其他的地方的胡萝卜不好吃，这个是神马理由？），准备在3年时间内用自己的炼金术使小镇发展得更加繁荣，最终让家人都留在小镇生活。在这3年里面，玩家需要和同伴们去草原、森林等各种地方冒险采集素材，然后通过炼金术把素材合成为各种道具，但需要注意的是只有高品质的素材才能炼成质量最好的道具，而品质高的道具不仅能卖出好价钱，还能提升玩家口碑。此外本作的战斗系统也非常有特色，玩家除了自己和敌人战斗外，还可以雇佣其他人增强队伍的实力，而游戏中的角色间并不都是单纯的战斗关系，主角和众多人物的友情度高低也可以引发出不同的剧情。虽说本作是一款移植作品，但在加入新的剧情和角色后依然魅力不减，优秀的游戏素质和清新的风格值得没接触过"《炼金术士》系列"的玩家尝试。


▲即使是被揍，敌方的史莱姆仍然在卖萌。


▲游戏的2D画面非常精细。

推荐给 喜欢RPG游戏的玩家·"《工作室》系列"的粉丝玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

NDS 飞哥和小佛的滑板

Phineas and Ferb Ride Again

Disney	ACT
美版	编号：5557

《飞哥和小佛》是在美国迪士尼频道播放的一部超人气动画，故事讲述了有两个同父异母的兄弟，其中一个充满了想象力而另一个动手力超强，他们在一起合作创造出了许多稀奇古怪的东西，本作中两兄弟将会通过时空隧道到异世界中展开冒险。游戏的画面是典型的美式卡通风格，饱和的色彩和夸张的角色设定让气氛显得十分活泼，不过本作的难度却并不像游戏画面那样惬意，许多谜题需要玩家充分利用飞哥和小佛各自的技能才能解开。在游戏关卡中玩家可以收集到许多螺丝，飞哥可以用这些螺丝加强或改造一些看似无用的物品，比如玩家在游戏中可以利用螺丝组装出蹦床，而这个蹦床能协助玩家跳到更高的地方。作为一款动画改编类游戏本作已算是及格，看过原动画的玩家不妨用本作来重温下剧情吧。



▲游戏画面的色彩非常鲜艳。

推荐给 ACT游戏爱好者・原作动画的粉丝玩家

PSP 付丧神物语

つくものがたり

Furyu	RPG
日版	容量：约1.1GB


▲妖怪出现后教室里弥漫着阴森的气息。

本作是PSP平台上的一款原创RPG作品，厂商不仅在视觉效果方面下了不少功夫，还邀请到了堀江由衣、中村悠一等知名声优为游戏献声。游戏讲述了主角石神优斗在意外摔伤后突然拥有了能看见妖魔的能力，随着这种超能力的不断增强，主角被吸纳成为“抗妖特别组”的成员之一，并凭藉着古代付丧神的力量与作恶多端的妖魔们展开斗争。本作主要由冒险和战斗两个部分组成，在前者中玩家需要在学校收集关于妖怪的情报，如果遇到奇怪的物品玩家可以用手机拍照保存下来，有时凭借这些照片可以召唤出付丧神协助玩家进行战斗。让人稍感遗憾的是本作中并没收录相关的特典资料，但是整体来说本作的游戏素质不错，喜欢恐怖气氛游戏的玩家不要错过该作。

推荐给 喜欢恐怖气氛游戏的玩家・对声优有爱的玩家

PSP 麻将霸王 携带版 段位战特别版

麻雀霸王ポータブル 段级バトルSpecial

每日Communications	TAB
日版	容量：约80MB

麻将算是我国最普及的“运动”项目了，除了能消磨时间外也能活跃思维，而麻将在亚洲周边地区的影响力也不能小觑，本作就是一款由日本游戏公司推出的麻将游戏。因为日本的麻将规则和中国的有些不同，玩家正式开始游戏前有必要进入教学模式了解一下规则，而在其中还专为初学者设置了一个麻将知识问答系统，即便玩家以前对麻将一窍不通也能在很短时间内上手。游戏中电脑的AI并不低，想战胜它们除了要避免失误外运用一些计谋也是必不可少的，而本作收录了许多日本高级别麻将比赛的实录，里面的很多计谋都很值得玩家学习并运用到实战中。本作是一款很专业的麻将游戏，喜欢打麻将的玩家在找不到牌友的时候用本作来过下瘾是一个不错的选择。

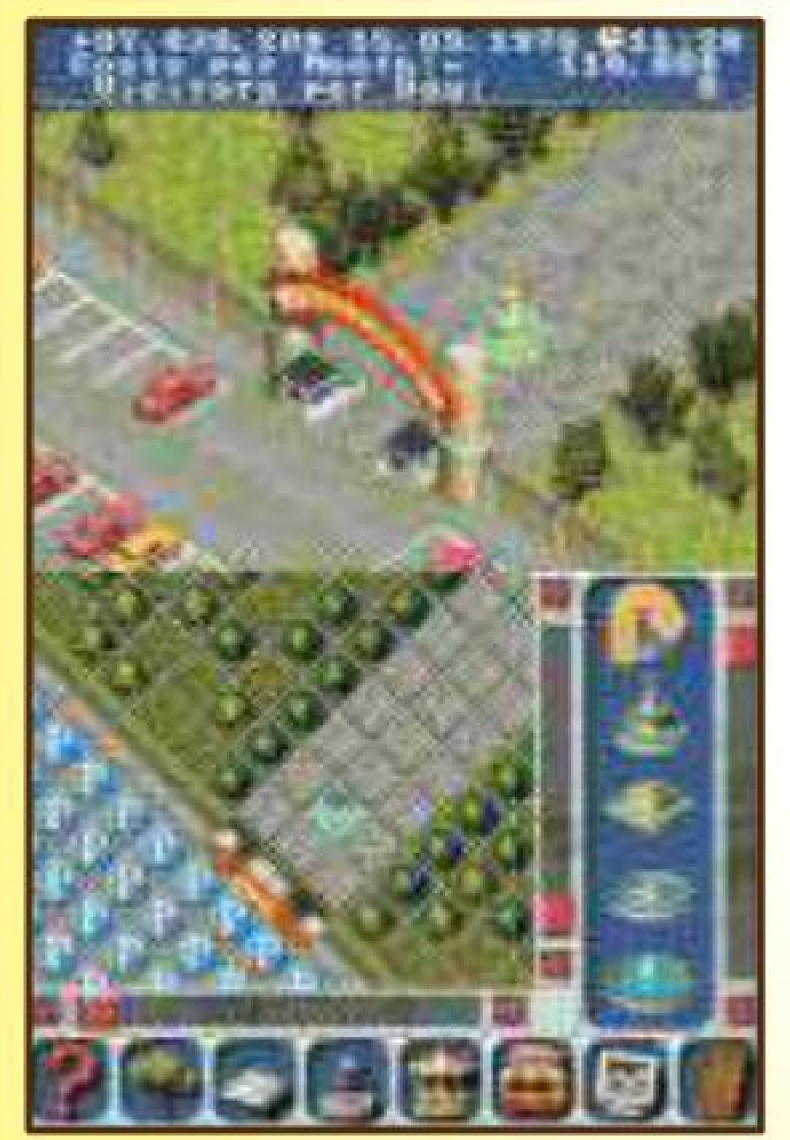

▲本作的画面稍微有些单调。

推荐给 喜欢打麻将的玩家・想锻炼思维能力的玩家

NDS 过山车公园

Rollercoaster Park

Astragon	SLG
欧版	编号：5571


▲本作画面有种DOS游戏的感觉。

游乐园里的娱乐设施几乎每年都在不停地换代以满足人们的新鲜感，但是过山车却是里面的例外，即使已经有了上百年的历史也能以其超刺激的体验让人乐此不疲。本作是一款以过山车为主题的模拟游戏，玩家需要利用手中有限的资金规划出一个游乐园吸引市民们前来玩耍。游戏中的有红、黄、绿三种不同价格的地皮，红色的地最贵，比较适合建造娱乐设施，而其他的地更多的是用来设置景观和休息区。游戏中的道路设计是一门学问，玩家除了要考虑到游客活动的方便，也要尽可能地让整个布局简单明了，例如游客在去厕所或餐厅时迷路了会停滞在原地，不仅容易造成人流拥堵，也会让游客们的心情变得很差。虽说本作的游戏性不错，但是画面的精细度还有待提高，喜欢经营类游戏的玩家值得尝试。

推荐给 喜欢过山车的玩家·模拟经营类游戏的爱好者

NDS 经典休闲游戏

Casual Classics

MSL	PUZ
欧版	编号：5568

每年出品的益智类游戏可谓是多如牛毛，但是真正能让大家记住的游戏却并不多，本作是一款很特别的桌面游戏合集，一共收录了《数独》、《连连看》、《扫雷》、《空当接龙》共四款经典游戏，与同类游戏相反，本作并没有执著于如何在游戏基础上进行创新，而是换了一种思路剔除掉游戏中多余的东西，让游戏玩起来更加简单。虽说这四个游戏看起来都很熟悉，但即使是其最低难度也很具有挑战性，玩家只有精神高度集中才能快速破解谜题，特别是《扫雷》的高级难度，只要一疏忽挖到雷所有心血就白费了。此外，如果玩家玩久了觉得枯燥还可以随时更换游戏背景和牌面的图案，保持一个好心情。总的来说本作是一款可以随时拿起放下的休闲佳作，非常适合在工作学习的间隙小玩一把。

推荐给 喜欢益智类游戏的玩家·想挑战思维极限的玩家。



▲这么多数字该怎样下手呢？

PSP 学园天堂 再来一碗

学园ヘヴン おかわりっ！

Prototype	AVG
日版	容量：约1.3GB


▲帅哥的眼神真暧昧啊。

《学园天堂》是PC平台的一款女性向AVG游戏，由于推出后受到了众多玩家的追捧，厂商趁热打铁推出了系列动画、玩具等衍生品，而本作则是其系列第二作的移植加强版。本作讲述了主角伊藤启太在贵族学校读书，在与同校的十位美少男相处的过程中逐渐擦出了爱情的火花，由于本作的人设是人气画师冰栗优负责，众多男性角色的帅气程度那是非常的高啊。该作和大多数文字AVG游戏类似，都是根据喜欢的角色来选择对话提升好感度，比较特别的是本作在角色互动时穿插了抓老鼠、纸牌等有趣的小游戏，不仅活跃了游戏的气氛还让剧情的发展显得更加自然。此外，游戏的特典也很有料，除了精美的CG壁纸和音乐欣赏外，玩家还可以阅读每个角色的专属小说，喜欢AVG文字的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢校园风格游戏的玩家·原作游戏的粉丝

NDS

勤劳理发师

Busy Scissors

Little Orbit	SLG
欧版	编号：5556

发型对人的气质有着重要的影响，一个合适的发型能给别人留下良好的印象，而本作就是这样一款以发型为主题的游戏。该作中玩家将扮演一名理发师，为客人塑造时尚造型，从洗头开始每一个步骤都需要玩家亲历亲为。刚开始客人一般都会要求洗头，玩家要利用触摸屏调整两个水龙头，让水温和水量都达到最合适的程度，而玩家除了专注于给客人洗头外也有必要偶尔和客人聊两句，这样会让理发过程的气氛变得轻松自在。洗完头后就是最有趣的造型部分了，玩家可以先用触摸屏帮客人剪出基本的发线，再通过夹子、卷发筒等道具逐渐让头发变得更加赏心悦目。虽说本作是一个时尚类游戏，但是收藏要素也没有落下，游戏中有着众多形状各异的发型工具等待着玩家去收集，对时尚有兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲客人正在等着玩家为他洗头发。

推荐给 想对发型有所了解的玩家·对时尚有爱的玩家

一品短消息



●《创世法典》是由Matrix制作的一款动作RPG游戏，而该作在近日发布了最新的文本汉化版，虽然修正了一些死机BUG，但是该版本还存在一些缺字的情况，追求完美的玩家不妨再等上一段时间。



●以韩国动漫角色Pucca为主题的动作冒险游戏《中国娃娃向前冲》在最近发布了完全汉化版，游戏中玩家将挑战类型丰富的关卡，完成任务后还能开启隐藏的迷你游戏和趣味影像。

●由Tryfirst推出的亲情AVG游戏《佐贺的超级阿嬷DS》在最近推出了简体中文汉化版，游戏中玩家将和超级奶奶一起体验生活中的酸甜苦辣。

●以保卫太空为主题的创意游戏《天文入侵者》在近日发布了菜单汉化版，喜欢休闲类游戏的玩家不妨尝试一下本作。



●由Tecmo推出，“《生或死》系列”的衍生作品《死或生 天堂》近日发布了简体中文汉化版，游戏中玩家可以和历代的美女角色在风景如画的海岛上玩游戏、拍照片，度过轻松的假期。

●2009年在PS2上推出的女性向AVG游戏《死亡联接》在最近被移植到了PSP平台，游戏的故事发生在1960年代的意大利，讲述了被黑手党追杀的女主角与一路上遇到的帅哥们发生的故事。

●音乐游戏“《DJ Max》系列”的正统续作《DJ Max 携带版3》在最近推出了日版，日版特典在韩版的基础上新加入了许多新的资料和影像。

●Square Enix制作的S·RPG大作《皇家骑士团 命运之轮》在最近推出了欧版。



近日在某知名手机论坛看到有技术宅兄弟成功组装出了数台iPhone 4，而配件大都是他在网上或者电子城搜集到的，成本总共3500人民币左右，在佩服之余还感叹苹果的利润回报真高啊，几十台山寨机的利润才能与一台iPhone相当，看来“先进科技是第一生产力”这句话当真不假呀。



文 酷洛洛 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

SD高达G世纪 世界

SDガンダム Gジェネレーション ワールド

NBGI	SLG	2011年2月24日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

随着PS2逐渐离开人们的视线，《G世纪》最新作总算在PSP上登场了。由于本作的相关参考资料异常繁多，笔者在本篇攻略中描述的或许只是冰山一角，今后会在研究中为大家注意逐一补完。

系统详解

游戏菜单一览

编成	队伍配置、机体研究与开发内容
ワールドツアー	选择战役
ユニットコレクション	机体图鉴
ギャラリー	资料阅览室
オプション	设置
データ通信	联机通信
セーブ/ロード	保存/读档

编成菜单一览

グループ编成	可以对队伍的机体、战舰、角色进行综合配置
ユニット研究	机体的开发、设计、交换项目
キャラクター育成	角色育成，为驾驶员分配ACE POINT
マイキャラクター作成	自建角色
捕获整理	对捕获回来的机体进行回收（确保）或分解
各种リスト	对所持机体、角色、战舰以及部件进行分类管理

大师角色

(Master character)

完成序章，以及完成前三个EX任务时，玩家可以选择一名大师角色作为舰队的初期大师单位。这些角色均为各《高达》作品中的主人公或主要对手，其人物数值普遍高于一般角色。每位大师角色都会配备一台他们在原作中驾驶的机体，不过均为廉价版（BASIC标识），这些机体的武器和性能都会略为低于他们的原版，要通过升级都能开发出相应的原版机体。



机体数值解说



体型（SIZE）	机体的体积大小，其影响到战舰的承载格数以及特定攻击的伤害浮动
HP	机体的耐久值，HP为0时机体就会被击坠
EN	机体的能量值，所有武器和部分技能都会消耗EN，当EN为0或不足时将无法攻击，这时需要回到战舰进行补给
攻击力	该数值越高造成的伤害越高
防御力	该数值越高受到攻击时造成的伤害越小
机动力	机体的回避能力，数值越高被攻击时回避率越高
移动力	机体的移动距离

适应力等级影响

每台机体都分别对应宇宙、空中、地上、水上、水中的移动适应力，分为D、C、B、A、S共5个等级，最终移动力=移动力+适应等级修正，因此适应等级直接影响机体的移动距离，以下为各等级的对应移动力修正

适应等级	移动力修正
S	+1
A	0
B	−1
C	−3
D	−4
−	无法移动

角色数值解说

MP	角色的气力值
射击	提高后射击系武装的命中率上升
格斗	提高后格斗系武装的命中率上升
反应	提高后被敌人攻击时回避率上升
守备	提高后受到攻击的伤害减少
觉醒	提高后觉醒系武装的命中率及伤害上升
指挥	提高后角色的指挥范围上升
魅力	提高后获得经验值增加

队伍编成

（グループ编成）

玩家出击前需要整备出完整的队伍，队伍一般由战舰（WAR SHIP），大师单位（MASTER）以及小队单位（TEAM）3部分组成。

大师单位

大师单位在战斗中的最大好处，在于其指挥范围内的所有我方未行动机体，都能为其展开支援行动，且最多支援数量为7个，同时大师单位每一回合都会恢复一定的HP和EN。大师单位在队伍的职责相当于核心主力，配置队伍时大师单位往往由全队中较强的机体和角色担当。此外大师单位对机体并没有体积限制，因此大师单位也适合使用一些大型机体。

小队单位

每个小队会占用战舰的4个格位，因此最多可由4个单位组成，而位于第一的是小队的队长。注意机体的体积会影响到小队成员数量，若机体体积为XL，那将会占据小队的2个各位XXL则占据3个，虽然XL、XXL的机体某方面确实比以下体积的机体要强，但其占据格数也相对更多，因此配置时玩家需要仔细考虑。

战舰

战舰以及舰桥成员（ブリッジクルー）需要在战斗开始时进行配置，虽然除舰长以外的人员即使没有配置完成也可以出击战舰，但由于每个成员位置都有其作用，缺少成员的情况下会导致战舰能力大幅下滑，因此一般情况下推荐全成员配置后再出击。

舰桥成员影响能力一览

舰长	反映角色的射击、格斗、反应、守备、觉醒、魅力、指挥值。
副长	反映角色的射击、格斗、反应、守备、觉醒值。能力提升后可补足舰长的能力值。
通信	反映角色的射击值。能力提升后战舰命中率提高。
操舵	反映角色的反应值。能力提升后战舰回避率提高。
整备	反映角色的守备值。能力提升后战舰以及其收纳的机体HP回复量上升。
ゲスト	反映角色的魅力值。能力提升后战舰以及其同小队机体获得经验上升。

角色育成



（キャラクター育成）



在战斗中获得ACE POINT后，角色可以在此通过消耗点数提高能力以及学习技能，包括技能等级在内，每一项能力提升一个阶段，所消耗的ACE POINT会逐渐增多，封顶为100点。此外角色的可升级技能最高为10级，能力数值除觉醒为100外，其余最高均为99。

单位研究



（ユニット研究）

开发

开发是游戏中强化队伍组成的最易手段，当机体到达一定等级后，就可以开发出性能更强的新机体。而每台机体都具有自己的开发路线，达到一定等级后原来显示为黑影的机体路线就会开放。注意开发后的新机体会变回为1级，由于本作取消了不同等级改造后的强化奖励，预定开发的机体只要提高到开发所需等级即可。另外并不是所有开发路线都是忘更高等级的机体发展，一些机体强化到最高等级形态时，开发路线会出现倒退，因此进行开发前玩家应适当对比开发前后的参数，以开发最适合自己的机体。

设计

利用玩家当前拥有的机体进行固有配对，会设计出新机体的生产图纸，之后可以通过消耗资金生产相应机体。利用设计项目可以派生出当前机体开发路线上所无法开发的机体。而本作加入了全设计的指令，可以将当前匹配的机体罗列出来，十分方便。

交换

当机体2级之后就可以进行交换，支付一定金钱后就能交换出与当前机体路线完全不同的机体，交换所得的机体均为1级，同时该机体也会进入生产列表。用于交换的机体等级的提高，得到机体可能越珍贵，因此要交换到性能强大的，练级是必不可少的。交换机体种类与当前机体数值挂钩，通过OP插件调整机体参数，例如增加攻击、防御、EN等，也可以改变交换机体的种类。但注意一旦交换后，原机体身上的OP插件就会消失。

OP插件

（オプションパーツ）

OP插件是游戏中增强机体与驾驶员能力的最直接手段，效果也多种多样。OP插件共分为MS（机体用），WS（战舰用），共通三种类型，初期玩家可以购买的种类非常少，大部分都需要通过完成任务才会逐渐开放，部分强力的OP插件甚至需要二周目才可以购买到。



机体等级与强化

在战斗中击坠敌机就可以获得相应的经验值，从而升级。机体升级后会获得一定数量的能力点数（AP），这时玩家可以自由分配到HP、EN、攻击力、防御力、机动力、移动力共6个细项，当分配的点数加满相应细项的经验条，该项数值就会得到提升。机体最高等级为99，当某一细项提升到一定次数，其所需点数就会按阶段增加；而随着等级上升，获得的AP以及提升后增加的数值也会按等级范围而相应提升。

机体等级对应获得的AP点数一览

LV	获得AP	LV	获得AP
2～5	3	63～65	19
6～9	4	66～68	20
10～13	5	69～71	21
14～17	6	72～74	22
18～21	7	75～77	23
22～25	8	78～79	24
26～29	9	80～81	25
30～33	10	82～83	26
34～37	11	84～85	27
38～41	12	86～87	28
42～45	13	88～89	29
46～49	14	90～91	30
50～53	15	92～93	31
54～56	16	94～95	32
57～59	17	96～97	33
60～62	18	98	34
		99	35

提升次数对应所需AP一览

提升次数	所需AP	提升次数	所需AP
1～5	3	36～40	10
6～10	4	41～45	11
11～15	5	46～50	12
16～20	6	51～55	13
21～25	7	56～60	14
26～30	8	61以上	15
31～35	9		

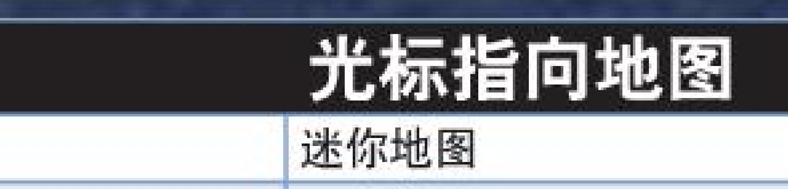
机体等级对应提升数值一览

LV	1～20	21～40	41～60	61～70	71～80	81～99
HP	250	400	550	700	850	1000
EN	2	3	4	5	6	7
攻击力	1	2	3	4	5	6
防御力	1	2	3	4	5	6
机动力	1	2	3	4	5	6

战斗解说



战斗基本操作



光标指向地图	
△	迷你地图
○	系统菜单
×	当前地形效果
START	设置菜单
光标指向机体	
△	单位情报
○	我方机体行动菜单/显示当前地形效果/选择
×	返回/显示机体的移动及指挥范围
SELECT	当前机体图鉴
其他	
□+L/□+R	切换单位（默认，可自设快捷键）
×+L/×+R	无效果（默认，可自设快捷键）
SELECT+START+L+R	软复位
系统菜单一览	
パス	结束该回合
胜败条件	显示胜利与失败条件
ブレイクトリガー	显示世纪崩坏和挑战任务的触发条件
捕获リスト	显示当前战舰捕获的机体
部队情报	显示当前各势力的单位情报
ギブアップ	放弃任务
MAP移行	切换当前单位的显示情报，可选择显示HP/EN，或显示最大连续行动次数
ロード	读档
セーブ	存档

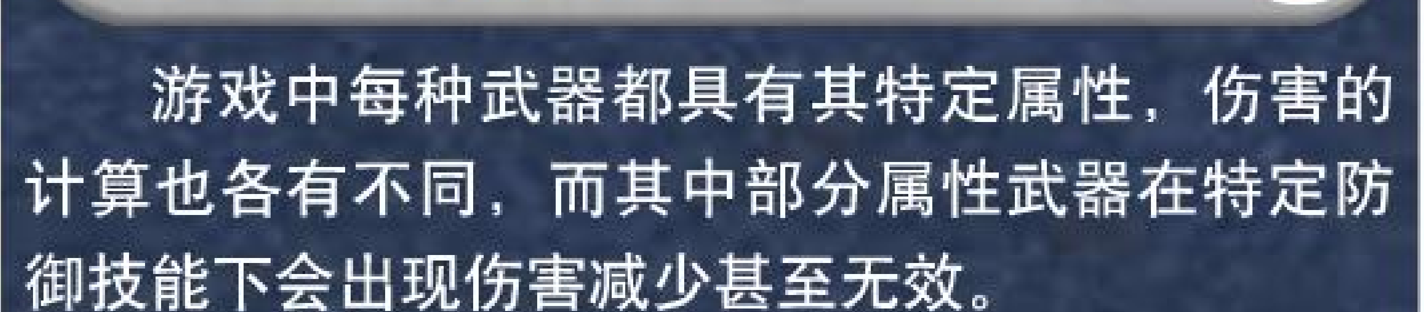
行动指令一览



通常指令	
攻击	对目标展开攻击
移动	当前机体进行移动
确定	待机
回避	受对方攻击时，放弃反击以增加回避率
反击	受对方攻击后可以进行攻击

特殊指令	
防御	装备盾（シールド）的机体可以使用，受到攻击时伤害减轻。
特殊防御	持有特定技能后，受到攻击是能够使用“特殊防御”指令，此时特定伤害大幅减轻或无效化，发动时需要消耗EN
散布	向周围散布米洛夫斯基粒子，敌方向指挥范围（グループ范围）内的我方同组机体进行射击时，命中率下降；效果持续一回合，使用完毕的战舰行动结束
EWAC机能	具有能力“EWAC机能”的机体，发动EWAC后指挥范围内的同小队的我方机体命中率上升

扰乱幕/爆雷	展开光束扰乱幕，使敌方的光束（ビーム）攻击无效化，贯通光束威力减半，效果持续一回合，爆雷效果相同；使用完毕的战舰行动结束
浮游/着地	浮游可以在地图上进行浮空、使用着地后就会降落地面。具备水地形适应的机体在水面时着地会变为“着水”；浮空时将不受地形效果的正负面效果，同时米洛夫斯基粒子的效果也会减少
照射	具有能力“ デュートリオンビーム发信机”或装备有“オプションパーツ”的战舰可以使用。在指挥范围内可以为其中一台装有“デュートリオンビーム受信机”或“ハイパーデュートリオンシステム”的机体进行远距离补给，被补给的机体EN完全回复。使用完毕后行动结束
起动	具有“TRANS-AMシステム”发动后全能力上升，部分攻击出现变化，三回合后强制解除，解除回合能力下降
起动（《高达00》战舰单位）	发动时移动力上升，但期间无法进行包括反击在内的一切攻击。一回合后强制解除。解除后可以正常攻击，到下回合前移动力减半
变形	具有能力“变形可能”的机体可以通过变形指令转变形态，使用后行动也不会结束。在战舰内即使行动结束也可以进行变形
パージ	具有能力“パージ可能”的机体使用后会变成另一台机体,同时HP与EN完全回复。若不返回战舰，战场上将无法变回解除前的形态



武器属性一览

游戏中每种武器都具有其特定属性，伤害的计算也各有不同，而其中部分属性武器在特定防御技能下会出现伤害减少甚至无效。

武器属性	伤害计算	备注
射击	基本伤害×连发次数	对持有实弹系防御技能的机体，造成伤害减少
连射	基本伤害×随机修正值（0.5~1.5）	对持有实弹系防御技能的机体，造成伤害减少
扩散	基本伤害×对手体积修正值（S=0.8 M=1 L=1 XL=1.4 XXL=1.6）	对持有实弹系防御技能的机体，造成伤害减少
格斗	基本伤害×情绪修正值，伤害随角色的情绪状态提高而上升	受特定防御技能影响
觉醒	基本伤害值×情绪修正值×觉醒修正值	觉醒修正值=[100+（我方觉醒值-敌方觉醒值）×0.25]/100
BEAM射击	基本伤害×连发次数	对持有BEAM系防御技能的机体，造成伤害减少
贯通BEAM	基本伤害×连发次数	对持有BEAM系防御技能的机体，造成伤害减少
BEAM连射	基本伤害×随机修正值（0.5~1.5）	对持有BEAM系防御技能的机体，造成伤害减少
BEAM扩散	基本伤害×对手体积修正值（S=0.8 M=1 L=1 XL=1.4 XXL=1.6）	对持有BEAM系防御技能的机体，造成伤害减少
BEAM格斗	基本伤害×情绪修正值，伤害随角色的情绪状态提高而上升	受特定防御技能影响
特殊射击	基本伤害×连发次数	不受防御技能影响的特殊攻击
特殊格斗	基本伤害×情绪修正值，伤害随角色的情绪状态提高而上升	不受防御技能影响的特殊攻击
特殊觉醒	基本伤害值×情绪修正值×觉醒修正值，伤害随角色的情绪状态提高而上升	不受防御技能影响的特殊攻击
火炎	基本伤害×随机修正值（0.103~2.983）	受特定防御技能影响
电击	基本伤害	觉醒修正值=[100+（我方觉醒值-敌方觉醒值）×0.25]/100
必杀技	基本伤害×MP百分比修正，超强气以上时伤害大幅上升	受特定防御技能影响
MAP武器	固定伤害，必定命中且无视敌方防御	击坠机体后不会有任何经验值，没有行动奖励

GUEST角色



有别于《机战》，玩家所操作的部队与任务中的人物剧情没有任何联系，只是作为介入的方式展开战斗。我方可操作的剧情单位均以“GUEST”为标记，这些角色与机体大多影响着任务中的胜负条件以及崩坏关键，而他们并没有等级设定，在任务结束后也不会加入我方队伍。

世纪崩坏



(GENERATION BREAK)

战斗中通过完成名为崩坏关键（BREAK TRIGGER）的特定条件，就能触发世纪崩坏，每一话都有会两个阶段的世纪崩坏，触发之后地图上会出现新敌方援军或相应的我方机体。

挑战任务



(CHALLENGE MISSION)

除崩坏关键（BREAK TRIGGER）之外，每一话都会存在一个挑战任务。完成挑战任务后，就会出现相应的SECRET机体作为敌方机体登场。挑战任务的内容通常是在当前崩坏关键的基础上追加特定条件，所以完成挑战任务后，当前的崩坏关键也会一同完成。完成挑战任务并完成该话后，任务界面中该话就会出现SECRET标记的勋章。



行动奖励



(CHANCE STEP)

当使用非MAP兵器击坠敌机后，该机体就能够获得行动奖励，但每台机体都存在连续行动的次数限制，剩余次数用完后，该回合将无法继续行动，直至下一回合。机体的行动次数限制受角色等级影响，角色只有1级的时候最多只能连续行动3次，而每提升10级，行动次数限制就会增加。

指挥范围与支援行动

战舰、大师机体、小队队长机，这三类单位都有其自己的指挥范围，直接影响到单位之间能够展开支援行动，这三个单位的指挥范围在场景中会以不同颜色来区分，名称和作用都有所区别。

战舰：队伍范围（グループエリア）

・在队伍范围内的我方战舰、小队队长、大师机体，对敌方发动攻击时，射程满足下能够接受该战舰的支援攻击。

・敌方投降机体在战舰的队伍范围可以进行捕获，我方投降在战舰的队伍范围内可以进行救助。

・使用照射、散布、爆雷等战舰指令，以队伍范围作为效果范围。

小队队长：领队范围（リーダーエリア）

队伍在内的同小队成员，相互之间可以进行支援、支援反击与支援防御，但无法接受队伍以外成员的支援攻击，支援、支援反击最多同时3人进行攻击，支援防御需要具有“支援防御可能”或支援特殊防御系的技能（如GNフィールド等）的单位才能进行支援。

大师单位：大师范围（マスターエリア）

在大师范围内的所有我方未行动机体，射程满足下可以为该大师机体进行支援攻击，最多7人。



情绪系统

游戏中每名角色都具有MP设定，根据当前MP从低到高，角色的情绪状态可以分为混乱→弱气→普通→强气→超强气。当情绪状态提高时，格斗、必杀技、觉醒这三类受到情绪状态影响的武器会出现伤害提高，而混乱时不但无法反击，角色能力还会出现下降。其中超强气状态下角色的所有攻击都会出现会心一击，伤害提升至于1.25倍。

超一击





当超强气下击坠敌机，角色就会进入超一击状态，这时所有攻击都会出现超级会心，伤害更进一步提高。当超一击状态下受到伤害时，角色就会变回普通状态，而使用消耗MP的技能时，若无法击坠敌机得以补充，也会因MP值降低而解除超一级状态。

PINPOINT





虽然战舰普遍HP较高，但除了占两格的战舰外，其余战舰都设有名为“PINPOINT”的弱点。当玩家攻击战舰的PINPOINT时会对其造成极大伤害，配合超一击会有更为客观的输出。

关于捕获



当地方战舰放出收纳其中的机体后，我方击坠该战舰时，其所属的机体在地图上就会显示“白旗”的图案，以表示投降，此时我方战舰靠近并选择“捕获”一项，就能将指挥范围内的投降机体进行捕获。捕获的机体会占据战舰的捕获位置，位置满后将无法继续捕获，这时可以查看战舰情报对当前捕获机体进行筛选。完成任务后就可以在主菜单的捕获整理中对所得的机体进行处理。

而我方战舰被击坠的时候，其已出击的所属机体同样会进入投降状态。这时我方的其余战舰靠近至于指挥范围内，就能选择“救助”指令，救助后的机体会占据出击位置，并非之前的捕获位置，而且救助的机体也可以再次出击。



多目标锁定

本作的新增攻击类型，过去多目标锁定只限于战舰使用，如今部分机体的武器也具有该特性。这类武器的右下角会标有“LOCK”的标识，下方会标有最多锁定机体数。多目标锁定的首要攻击对象为第一个锁定的机体，战斗回合中只有该机体可以对玩家进行反击（援护行动除外），而行动奖励也是取决于该机体是否被击坠，与其余被锁定的机体无关。

ACE POINT奖励

任务结算时，系统会统计参战角色在本话中通过击坠敌机所获得的ACE POINT，排名前三的角色将会获得额外的ACE POINT。当前三出现并列的情况时，并列的角色可以同时获得奖励。在战斗中玩家可以通过击坠机体来调整至多名角色排名并列，这样在结算时就能同时获得ACE POINT奖励了。

全任务攻略

除本次流程中标注的挑战任务外，当玩家未能在第一阶段崩坏时完成，崩坏关键2出现时也会以新的挑战任务条件让玩家去完成，完成后也会出现相同的SECRET机体，算是让难度较高的关卡降低挑战任务的门槛。此外流程中已将部分著名机体配上中文译名，以方便熟悉高达作品的同学们用作参考。

序章

欺かれた世界

胜利条件	敌方全灭
失败条件	——



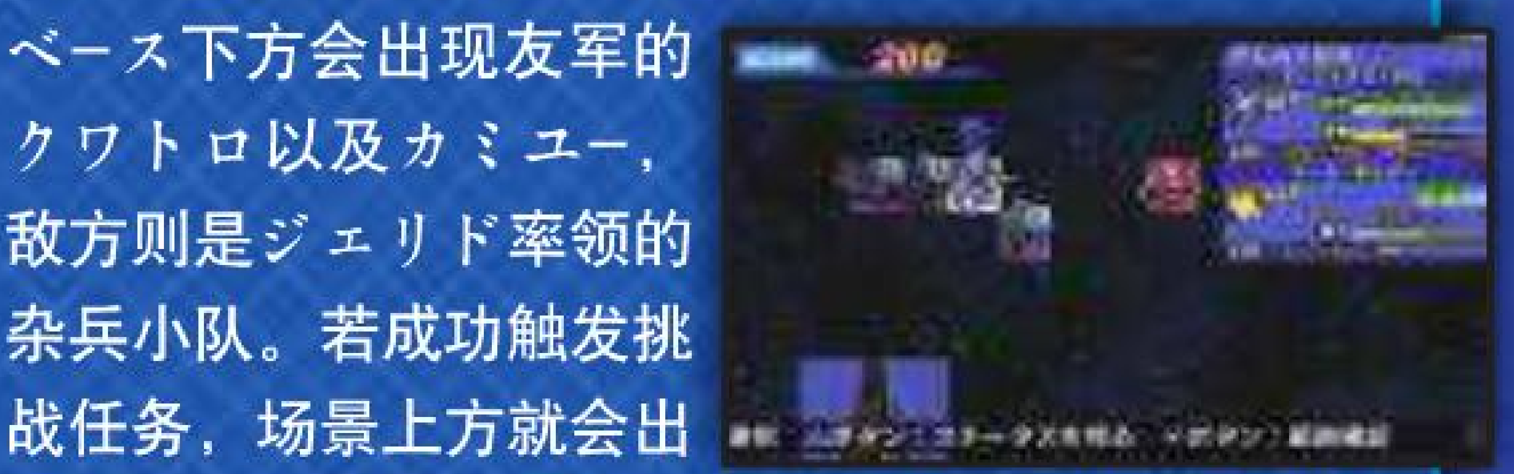
刚NEW GAME玩家就要控制天人组织和独角兽高达（ユニコーンガンダム）与敌方吉翁军展开战斗，第二回合敌方会出现大批增援，其中还有权天使高达（アルケーガンダム）以及须佐之男（スサノオ），不过我方紧随出现的强袭自由高达（ストライクフリーダムガンダム）用MAP兵器一击就将敌军清掉一大半……接着无限正义高达（インフィニットジャスティスガンダム）也一同在后场出现。序章基本没有难度，玩家可以在这里熟悉一下系统和操作，全灭敌方后序章结束，游戏正式开始。

STAGE A

A01 木马 出航ス！

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトベース被击沉
崩坏关键1	アムロ击坠シャア
崩坏关键2	カミユー击坠ジェリド
挑战任务	一回合内アムロ击坠シャア

要触发挑战任务，可以借助凤凰0式（フェニックス・ゼロ）的四连发光束为友军进行支援攻击，左上角的扎古Ⅱ（ザクⅡ）可以先让凤凰0式上前击破以获得行动奖励，停留的位置在四连发BEAM射击够得着シャア的范围，之后我方队员就可以借助其重创シャア，最后让アムロ的高达（ガンダム）上前补刀即可。触发第一阶段崩坏后ホワイトベース下方会出现友军的クワトロ以及カミユー，敌方则是ジェリド率领的杂兵小队。若成功触发挑战任务，场景上方就会出现ガトー的GP02，虽然本作的GP02可以使用核弹作为远程多重锁定武器，但这里的ガトー不会用核弹来反击，而其余的武器只有悲剧的2射程，只要保持在3格距离用远程武器围攻即可无风险解决。至于下面的ジェリド更是弱得可怜，用カミユー轻松击破后直接迎来第一阶段世纪崩坏，之后场景上方会出现由ソーマ率领的铁人小队。其中敌方的增援舰装有三台ティエレン宇宙型，将其引出后再破坏战舰就可以捕获了。



A02 崩坏の大地

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル被击沉
崩坏关键1	キラ与アスラン交战
崩坏关键2	ロウ击坠两台ジン
挑战任务	两回合内让キラ与アスラン交战

本话要达成挑战任务只需将キラ往左推，第二回合必定能与アスラン交战。触发第一阶段崩坏后ロウ会驾驶红色异端（アストレイ　レッドフレーム）在场景右方出现，同时有两台ジン作为追兵；而挑战任务的SECRET机体为ヴァル・ヴァロ。完成崩坏关键2可以将战舰朝右转，用MAP兵器轰一下ジン再让红色异端补刀。第二阶段崩坏的敌方援军中有两台战舰，分别有两台ジム，不妨前去捕获。



A03 天使降临

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	刹那击坠コーラサワー
崩坏关键2	ウッソ击坠ガリー
挑战任务	刹那以超一击击坠コーラサワー

要完成挑战任务，让刹那夺人头蓄MP在所难免，让我方机体上前对杂兵各放一枪，让后用刹那补刀，击破四台机体就可以达到超一击状态。

让刹那的能天使高达（ガンダムエクシア）击坠コーラサワー后触发世纪崩坏。ウッソ驾驶V高达（Vガンダム）从场景上方支援，同时其也遭到敌方的追击，另外还有四台杂兵级AEUヘリオン。完成挑战任务的话场景下方会出现《高达武斗传》的镜高达（ガンダムシュピーゲル），攻击和回避都较高，不过武器射程最远只有3，保持距离围攻不难解决。



用ウッソ击坠ガリー后触发第二阶段崩坏，ゼクス带领OZ小队从在场景上方作为敌方增援出现，ゼクス的托鲁基斯（トールギス）最大的弱点是没有2距离的攻击，玩家可以利用这点上前进攻。紧随其后的运输机同样收纳了三台机体，不妨前往捕获。

A04 追われる者たち

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	サンダース被击坠
	テンプテーション被击坠（世纪崩坏1）
	天鹿被击坠（世纪崩坏2）
崩坏关键1	サンダース到达指定区域
崩坏关键2	テンプテーション到达指定区域
挑战任务	サンダース无伤到达指定区域

初期敌军都是一堆扎古Ⅱ，战舰上前放出主力部队即可一回合全清前方的追兵，然后サンダース的ジム就可以慢悠悠地逃到退避区域了。

触发第一阶段崩坏后ブライト身处的宇宙客机会遭到泰坦斯军队的袭击，由于客机没有任何武器，我方部队要尽快上前支援，可以趁崩坏前先将我方战舰调头到右方，客机出现后就可以承载主力部队快速上前了，注意回避敌方梅萨拉（メッサーラ）的8连发导弹，全中的话伤害极大。本话的SECRET机体为《高达新世纪X》的X高达（ガンダムX），其命中和攻击都较高，不过由于HP相对贫乏，用大师机体配合多人支援攻击，秒杀不是问题。

触发第一阶段崩坏后，场景左方再次出现需要支援的客机（天鹿），一旦被击坠就会任务失败，因此击坠梅萨拉后可以先将部队预转移到左边。然后再让テンプテーション到达退避区域以触发第二阶段崩坏。第二批敌方援兵HP相对较高，且具有8连发武器，不过射程只有4，可以拉开至5距离合力解决。





A05 招かれざる者

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ソシエ或メシェー被击坠（世纪崩坏1）
	ジョルジュ被击坠（世纪崩坏2）
崩坏关键1	ロラン击坠ポゥ
崩坏关键2	ロラン击坠ゲモン与ヤザン
挑战任务	ロラン三回合内击毁ポゥ



留意下方三台ヴォドム攻击力都十分高，受到攻击时应适当回避或防御。让ロラン的∀高达（∀ガンダム）击坠中央由ポゥ驾驶的ヴォドム就会触发第一阶段崩坏，这时我方会增援两台カブル。若完成挑战任务，场景上方出现SECRET机体ビルドルブ，别看他长得像坦克，武器攻击力都十分高。

崩坏关键2的目标是两台ゲゼ，其连协攻击伤害非常高，血防不足的机体务必回避或防御，但由于他们没有远程武器，只要不靠近就毫无难度，最后让∀高达上前补刀即可触发第二阶段崩坏。这时场景上方会出现友军的玫瑰高达（ガンダムローズ）以及由约翰牛高达（ジョンブルガンダム）带领的一批敌军，留意约翰牛高达那4～8射程、且命中极高的BEAM射击，应在3射程以内近身攻击，这样他就只能以机关炮反击了。

A06 エンドラの骑士

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アーガマ被击沉
崩坏关键1	ジュドー击坠マシュマー
崩坏关键2	ムゥ击坠クルー
挑战任务	ジュドー两回合内击坠マシュマー



开局由于我方的アーガマ战舰无法移动，且下方敌机较多，应适当到下方支援，アーガマ可以在每回合开始使用散布，以降低敌方的射击命中。完成第一阶段崩坏关键的要点和之前差不多，先让主力部队上前给予重创，然后让ジュドー上前给マシュマー予以最后一击。触发第一阶段崩坏后场景上方会有クルー带领的ジン部队，同时在上方会有我方的ムゥ前来增援；完成挑战任务后场景正下方会出现SECRET机体京宝梵（ゲンプファー）。让ムゥ击坠クルー即可触发第二阶段崩坏，之后两侧会出现敌方的死亡先锋部队，注意其机体普遍机动性较高，

A07 新たな歪み

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ティエリア被击坠
崩坏关键1	3回合内破坏所有的オートマトン
崩坏关键2	大师机体击坠マレット
挑战任务	2回合内破坏所有的オートマトン

初期敌方的オートマトン多达18台，幸好防御力较低，想在2回合内全部消灭需要多利用击坠机体的行动奖励，非大师机体不要忘记适时回战舰回复EN。触发第一阶段崩坏时下方出现敌方增援，崩坏关键2的目标机体为マレット驾驶的专用アクトザク，由于射程较短，用5射程的武器可以让他无法反击。而挑战任务的SECRET机体是マ・クベ的强人（ギャン）。



成功触发第二阶段崩坏后出现新场景，选择我方机体然后再选择“前面／奥面”就可以到达另一个场景。敌方援军为ヒロー以及クロトワ带领的トーラス部队，其中后面的运输船收纳三台トーラス，捕获之。

A08 Gファイト！开幕！

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	ドモン使用シャイニグフィンガー击坠ネロスガンダム
崩坏关键2	ドモン击坠暴走的ブルーディティニー
挑战任务	2回合内ドモン使用シャイニグフィンガー击坠ネロスガンダム



本话需要ドモン的闪光高达（シャイニングガンダム）使用第三招必杀技将场景上方的ネロスガンダム击坠才可以触发世纪崩坏，我方部队依然可以借助左右的杂兵赚取连续行动奖励，上前直接重创ネロスガンダム，再让闪光高达上前补刀，一回合内即可解决问题。完成挑战任务后场景上方出现“黑色三连星”的ドム三人组，不过没有难度可言。

触发第一阶段世纪崩坏后场景左、右、下方出现大量杂兵，更有两台敌方战舰，勿忘捕获里面的机体；同时蓝色宿命1号机（ブルーディティニー）以第三势力单位在场景下方出现，该机会无差别攻击敌我双方，用闪光高达将其击坠后触发第二阶段世纪崩坏。最后一批敌方援军中除中间的イーゲル外还要留意两旁的大型机ウォドム，全部消灭后完成本话。

A09 密林死线

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	カレン被击坠
	サンダース被击坠
	エレドア被击坠
崩坏关键1	シロー摧毁四台トーチカ
崩坏关键2	シロー击坠ニムバス
挑战任务	击坠ノリス后，由シロー摧毁四台トーチカ

敌方的炮台（トーチカ）射程达到12之远，而且敌方有不少射程达到6的机体，从中间进攻会非常吃亏，所幸本次的挑战任务没有回合限制。建议让作为主力的大师机体从侧边绕道击坠ノリス的老虎特装型（グフカスタム）后，然后让シロー的Ez8（ガンダムEz8）击坠4个炮台，以完成挑战任务。注意坦克形态的マゼラ・アタック破坏后会变成飞机形态的マゼラ・トップ，换句话说就是要杀两次。成功触发第一阶段崩坏关键后上方会出现伊夫利特改（イフリート）带领的ハイ・ゴッグ小队；若完成挑战任务，上方还会出现サーシエス的专用イナクト，该两台敌机都装备多发型导弹武器，进攻时应尽量选择机动性较高的机体。

用Ez8将伊夫利特改击坠后，场景最上方会出现武装要塞以及大批敌兵，驻守其中的还有一台HP达40000的ゲルズゲー。炮台虽然射程极远，但在射程3以内均为死角，移动力较高的机体可以借助行动奖励一口气上去用超一击直接秒杀。



A10 オペレ-ション・メテオ

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	カトル、トロワ、ウーフェイ被击坠（世纪崩坏1）
崩坏关键1	4回合内破坏所有シャトル
崩坏关键2	ヒロー击坠グラハム
挑战任务	2回合内破坏所有シャトル

本话敌军数量非常多，要有持久战的准备。要完成挑战任务就必须2回合内破坏所有的大型宇航船（大型シャトル），敌方数量众多，到达宇航船前要控制好EN的消耗，不过因加上W高达（ウィングガンダム）和死神高达（ガンダムデスサイズ），我方场上最少都有3台大师机体，因此不用台担心大师机体走远后缺少战舰的补充，还是比较轻松的。不过完成挑战任务后出现的SECRET机体就有那么点让人失望——ミーア的演唱会用扎古（ライブザクウォーリア）。

第一阶段崩坏后我方剩余的三位《W高达》主人公纷纷前来增援，同时敌方也出现大批的AU和OZ势力的机体，让W高达上前将敌方中心的グラハム击破后就会出现第一阶段崩坏，不过グラハム与其小队的支援反击伤害十分高，避免夜长梦多，我方也应采取多人支援攻击的方式来将逐一击杀。



第二阶段世纪崩坏的敌方援军为《SEED观星者》的联邦高达三人众，要小心其中强袭新星高达（ストライクノワール）的四连光束，加上增援数量十分多，尽量以小队单位进攻，免得落单遭受围攻。

AEX 黑い不死鸟

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	大师机体击坠シャア
崩坏关键2	大师机体シロッコ
挑战任务	大师机体5回合内击坠シャア



本话目标的黑凤凰高达（ハルファスガンダム）和身边的两台旋风高达（トルネードガンダム），在其余敌方势力被消灭前不会主动进攻的，玩家可以慢慢清理周围的敌机再集中对付它。5回合内用大师机体击坠シャア的沙萨比（サザビー）可完成挑战任务，由于中间有大量的浮游兵器敌机，避免敌方回合遭受围攻，推荐从左右两边上前再合击沙萨比。本话的SECRET机体是扎古50（ザク50），该机HP高、武器可多重锁定，且自带减BEAM的伤害，非常耐打，不过距离2有攻击盲点，可以相隔1距离展开攻击，围攻时尽量一回合内将其击坠，避免到敌方回合时扎古50使用MAP兵器。

崩坏关键2同样需要大师机体击坠关键机，目标是场景下方由シロッコ驾驶的梅萨拉，注意其武器均为多判定。触发第一阶段崩坏后左右两侧分别出现《V高达》和《高达F91》的敌方部队，敌方增援HP都不高，这时我方也应该有机体进入超一击状态了，秒杀不是问题。至于最后黑凤凰高达没有什么难点，2万HP在的多人支援攻击下完全不堪一击，但最终还是被黑凤凰高达逃走。本话完成后玩家将可以再从历代主角中选择一名大师角色，今后可以派遣两台战舰队伍参战。

STAGE B

B01 ルビコン计画

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
崩坏关键1	バーナード击坠クリス
崩坏关键2	シン击坠アウル、スティング、ステラ任意一。
挑战任务	バーナード在3回合内击坠クリス

本话玩家的主力部队与剧情角色被分开到两个场景。先说殖民星部分，要完成挑战任务可适当利用周围伪装成圣诞老人的炸弹，一个可以减去クリス驾驶的高达NT–1（アレックス）4000HP。宇宙部分玩家要提防敌方的核导弹（核ミサール），它们靠近目标一回合后就会引爆，其靠近时要设法一回合内破坏。



触发第一阶段崩坏后就能从宇宙场景的绿色区域进入到殖民星内部，这时可以派我方主力部队前去增援，但途中要小心入口右边战舰的炮击。若完成挑战任务，就要注意我方扎古Ⅱ改下面的三台ロト，避免扎古Ⅱ改被击坠后任务失败，先让其往场景上方撤离，待援军来到后再逐一解决。

深渊（アビス）、混沌（カオス）、盖亚（ガイア）高达任意一台被シン击坠后触发第二阶段崩坏，这时宇宙区域会出现サビーネ带来的死亡先锋军，サビーネ的地狱牙罗刹（ベルガ・ギロス）以及地狱牙夜叉（ベルガ・ダラス）弱点是没有2距离的武器。

B02 陨石のあとさき

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
崩坏关键1	ギュネイ击坠アムロ
崩坏关键2	5回合内破坏所有的メテオブレイカー
挑战任务	ギュネイ两回合内击坠アムロ



挑战任务难度不大，主力部队一路推上去把アムロ的灵格斯（リ・ガズイ）打成贫血，再让ギュネイ上前补刀即可。之后SECRET机体曼陀罗高达（マンダラガンダム）就会在场景下方出现，攻击回避都不低，只能靠主力机体应付。

第一阶段崩坏触发后卫星内部开启新场景，玩家必须要5回合内将其中所有的炸弹起爆器（メテオブレイカー）破坏才可以触发第二阶段崩坏，敌方援军难度不大，留意中央的イザーク和ディアッカ即可。触发第二阶段崩坏后宇宙区域上方出现新的敌军，不过能力不高，注意保护我方的フラット即可。

B03 作战は一刻を争う

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
崩坏关键1	ガロート击坠シャギ或オルバ
崩坏关键2	ガロート击坠アイナ
挑战任务	ガロート以サテライトキャノン（非MAP兵器）击坠シャギ或オルバ



依然采取补刀战术去完成挑战任务，注意进山谷前上下两侧各有三台ドートレス埋伏，不过都是送分的级别。触发第一阶段崩坏时场景左方出现以阿普萨拉斯Ⅱ（アプサラスⅡ）为首的敌方增援而我方增援了的是斑豹高达（ガンダムレオパルド）以及空中霸王高达（ガンダムエアマスター）。完成挑战任务后场景最左边会出现狂战士化的诺贝尔高达（ノーベルガンダム），该机攻击力非常高，但相对防御较低，之前的杂兵可以让大师机体蓄超强气，以超一击对付秒杀不是问题。ガロート的X高达击坠阿普萨拉斯Ⅱ后出现第二批增援，《高达00》的座天使三人组也成为了敌方的增援。敌方的大型机体グランディーネ具有8射程的高伤害武器，但1～2距离无法反击，因此尽量靠近进行攻击。

B04 アルテミスの伞

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击破或我军单位全灭
崩坏关键1	ロウ击坠劾
崩坏关键2	プレ与カナード交战
挑战任务	ロウ使用ガーへラ・ストレート击坠丛云劾



除蓝色异端（ブルーフレーム）外其余敌机均以埋伏的方式在四周出现。挑战任务只要我方ロウ的红色异端使用ガーヘラ・ストレート击坠丛云劾的蓝色异端即可，而且没有时间限制，十分轻松。触发第一阶段崩坏后场景左上会出现カナード带领的敌方部队，这时我方会增援勇者高达（ドレッドノートガンダム），而蓝色异端也会转为我方，注意普通的光束和实弹射击对カナード的亥伯龙高达（ハイペリオンガンダム）无效；另外本话的SECRET机体为アムロ驾驶的G–3高达（G–3ガンダム）。让勇者高达和亥伯龙高达交战后就会触发第二阶段崩坏，场景上方会出现ゼルガイ与ソーマ带领的GN–X小队，GN–X的整体能力都很平均，尽量用超一击和多人支援攻击对付，敌机全灭后完成任务。

B05 砕られた世界

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击破或我军单位全灭
	シン被击坠
	メテオブレイカー全被破坏
崩坏关键1	6回合内保护メテオブレイカー（不全灭）
崩坏关键2	アスラン与ミリアルド交战
挑战任务	6回合内保护所有的メテオブレイカー



推荐派出两台战舰分别负责左边和右边的敌兵，即使一回合内全灭敌兵也不成问题，但如果要触发世纪崩坏和完成挑战任务，在第七回合前就不能全灭敌机。2、3、4、5敌方都会出现增援，在场景的位置分别为上、下、左右、左上右上。第一阶段崩坏后下方会出现艾比安高达（ガンダムエピオン）以及6台トーラス，艾比安高达近战命中和攻击力都十分高，不过攻击距离较短，多用远程武器进攻。让アスラン的扎古与艾比安高达交战即可出发第二阶段崩坏，另外完成挑战任务后场景上方会出现本话的SECRET机体——蓝色宿命3三号机（ブルディスティニー-3号机）。第二阶段崩坏的敌方援军为ハリソン专用F91为首的地球联邦部队，该F91机动性和防御都十分高，要多依靠高命中攻击给予伤害。

B06 宇宙の蜉蝣

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
崩坏关键1	シーマ击坠コウ
崩坏关键2	シーマ将フォルド和ルース击坠
挑战任务	アルビオン击沉后，用シーマ击坠コウ

要完成挑战任务，就要先击坠GP01Fb（ガンダム试作1号机 フルバーニアン）身后的アルビオン战舰，然后再让シーマ专用勇士M（シーマ专用ゲルググM）击坠GP01Fb，由于我方出击位置正好在アルビオン身后，要完成基本没有难度。触发第一阶段崩坏后场景右方会出现高达4、5号机的联邦部队，另外完成挑战任务后场景最左边会出现全装备型F90。シーマ需要击坠4号机和5号机才会触发第二阶段崩坏，其中要留意4、5号机的连协攻击。触发第二阶段崩坏后作为敌方的海盗高达X1、X2（クロスボーン・ガンダムX1、X2）以及其舰队会从另一个场景的左上方出现，出现在我方当前场景时约为场景的中央。



B07 溺没の宇宙

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
	ヨーツンヘイム被击沉
	HLV全灭
	アークエンジェル被击沉（世纪崩坏1）
崩坏关键1	4回合内保护HLV（不全灭）
崩坏关键2	大师单位击坠アスラン
挑战任务	4回合内保护所有的HLV



本话与B05类似，4回合内保护所有的HLV就可以完成挑战任务，第2、3、4回合敌方会派出增援，场景出现顺序分别为上下、左上右上、左右。四回合过后触发世纪崩坏，场景上方出现アスラン带领的扎夫特部队，完成挑战任务的话后方还会出现海盗高达X2，这时我方要在5回合内保护アークエンジェル。大师单位击坠アスラン的圣盾高达（イージスガンダム）后出现第二阶段崩坏，场景上方出现ガドー率领的吉翁舰队，他驾驶的路维・捷露（ノイエ・ジール）血厚攻高，应先集中火力将其解决，虽然我方这时有GP03-D（ガンダム试作3号机）支援，但毕竟出现的位置正好在反方向，只能充当花瓶。另外本话敌方战舰数量众多，可以捕获的机体也十分丰富，不要错过。

B08 狙われた伪装船

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
	ガランシェール被击沉
崩坏关键1	ガランシェール到达指定区域
崩坏关键2	マリーダ击坠オルガ、クロト、シャニ任意一单位
挑战任务	ガランシェール到达指定区域前获得4000分



本话的场景非常大。ガランシェール会自动向下方绿色的避难区域移动，到达一定位置后，避难点下方就会出现敌方援军。要完成挑战任务，可以考虑准备一个部队在下方等待敌方增援出现，然后刷分；也可以用自己的战舰去堵路，这样就不怕不够时间赚4000分了，同时注意不要全灭敌方，否则会直接完成任务，本话的SECRET机体为卡碧尼MKⅡ（キュベレイMK-Ⅱ）。第一阶段崩坏的敌方援军在下方出现，注意オルガ、クロト、シャニ任意一人被击坠，其余两人都会撤退，要触发第二阶段崩坏只能让マリーダ的刹帝利（クシャトリヤ）去补刀。触发后敌方A-Laws的部队会在新场景出现，要注意加迪萨（ガデッサ）和恩普拉斯（エンプラス）的MAP兵器范围。

B09 ジャブローの风

胜利条件	敌方全灭	
	GUEST机体全体登上アウドムラ	
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭	
	クワトロ、アポリー、ロベルト被击坠	
	アウドムラ被击沉	
	16回合内未满足胜利条件	
崩坏关键1	カミーユ击坠ジェリド	
崩坏关键2		
挑战任务	カミーユ无伤击坠ジェリド	

要完成挑战任务，就要保证カミーユ的高达MKⅡ（ガンダムMK－Ⅱ）在无伤情况下对ジェリド完成“补刀”步骤，一开始把高达MKⅡ前方的几台杂兵清除掉会比较安全。触发第一阶段崩坏后场景上下会分别出现敌方援兵，注意保护好后方的GUEST机体。这时崩坏关键的击坠目标转为场景上方、由エリク驾驶的夜战型伊芙利特（イフリート・ナハト），同时SECRET机体“卡普露三人组（误）”会在场景最下方出现。

在触发第二阶段崩坏需准备好主战力在场景上方，因为敌方的增援包括尊者高达（マスターガンダム）和恶魔高达（デビルガンダム）在内的恶魔军团。恶魔高达大多以アウドムラ为目标，只要其余敌机不一齐攻击，至少也可以熬个十来回合的，因此可以先清除部分杂兵以及尊者高达，然后再集中解决恶魔高达，恶魔高达每回合可以恢复15%的HP若攻击不足就会变成白打。另外旁边的两个高达头（ガンダムヘッド）各收纳了三台デスアーミー，可以顺便进行捕获。



B10 燃える砂尘

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
	アークエンジェル被击沉
崩坏关键1	キラ击坠フェルド
崩坏关键2	アムロ击坠ラル
挑战任务	击坠10台バクト后再用キラ击坠フェルド

由于没有时间限制，完成挑战任务还是十分轻松的，敌方的巴库（バクゥ）分配得比较散，要多利用行动奖励以逐一击破。触发第一阶段崩坏后场景上下各出现マゼラ・アタック，其中上方还有ランバ・ラル驾驶的老虎（グフ）以及其带领的扎古部队，同时我方的アムロ的高达会在アークエンジェル上方出现。而本话SECRET机体为エイガー的高达6号机（ガンダム6号机）。触发第二阶段崩坏后阿格利沙（アグリッサ）以及6台AEUヘリオン陆战型号会在场景下方出现，阿格利沙的MAP兵器效果是范围EN减少，推荐用远距离武器进行攻击，一来可以回避它较为高攻的格斗，二来又可以躲避它的MAP兵器。



BEX 夺われた世界

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师单位被击坠或我军单位全灭
崩坏关键1	大师单位击坠ギンガナム
崩坏关键2	大师单位击坠ミリアルド和トレーズ
挑战任务	大师单位5回合内击坠ギンガナム



和AEX一样，黑凤凰高达与身边的凤凰0式在其余机体全灭前依然不会主动进攻。敌方初期的敌机数目非常多，而且十分集中，有MAP兵器或多重锁定的机体会轻松不少（例如GP02、还有现场的DX高达和零式W），进攻时应优先摧毁前方5台オォドム，否则他们的MAP兵器会让你十分头痛。让大师单位击坠ギンガナム的TurnX（ターンX）后触发第一阶段崩坏，上方分别为ミリアルド和トレーズ的部队，大师单位将该两机击坠后就会触发第二阶段崩坏。另外完成挑战任务的话场景最下方会出现恶魔高达Jr（デビルガンダムJr.），该机血厚攻高，应集中对付。第二阶段崩坏的敌机群在新场景出现，注意场景间的切换，最后的黑凤凰HP不多，一个超一击即可解决。完成本话后玩家可以再选一名大师角色，同时战舰数目增至3。

STAGE C

C01 星を见つめる者

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	セレーネ与スウエン交战
崩坏关键2	セレーネ与カトル交战
挑战任务	击坠シャムス后让セレーネ与スウエン交战



我方出击的场景中央有台7万HP的战舰，刚好把セレーネ的观星者（スターゲイサー）的切换场景位置给占住了，如果不是为捕获机体，可以先将其击坠。也可以让我方主力利用连续行动清除另一个场景中堵住战舰位置的敌机，然后让大部队与观星者会合。第一阶段崩坏时敌方并没有什么增援，倒是出现了第三势力的カトル，让观星者与其驾驶的零式W高达（ウィングガンダムゼロ）交战即可触发第二阶段崩坏，零式W高达的攻击力对观星者来说威胁不少，触发崩坏后应让观星者离开其攻击范围，避免遭到击坠。另外本话的SECRET机体为GP04的“马甲机”强化版——红色角马改（ガーベラ・テトラ改）。第二阶段崩坏的敌方援军为以ギリ为首的木星帝国军，利用主力机的超一击可轻松解决。

C02 イオの岚

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	マザー・バンガード击沉
	我方GUEST机体击沉
	6回合内“D.O.M.E.ビット”未全灭
崩坏关键1	キンケドゥ击坠エレファンテ
崩坏关键2	3回合内击坠6台D.O.M.E.ビット
挑战任务	8回合内キンケドゥ击坠エレファンテ



エレファンテ离我方大部队非常远，一路进攻时应注意路上导弹的爆炸范围，同时尽量将所有导弹击坠。キンケドゥ的海盗高达X1击坠艾利法蒂（エレファンテ）后触发第一阶段崩坏，事前最好留一台主力机体在マザー・バンガード身后，因为完成挑战任务后GP03D会其旁边出现。在火力充足的情况下完成崩坏关键2完全不是问题，之后场景最右方出现第二批敌方增援，敌方的F90虽然攻击数值高，但射程只有4，拉开距离进行远距离攻击就没有威胁可言了，把藏在后方战舰上的RF扎古（FRザク）捕获后就可以尽情将敌方消灭。

C03 マフティー动乱

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	敌方单位到达目标地点
崩坏关键1	レーン与マフティー交战
崩坏关键2	レーン击坠ラカン
挑战任务	3回合内让レーン与マフティー交战



《闪光的哈撒维》的剧情，任务全程不能让敌方进入场景中央的红色地带，否则会直接宣告任务失败，除此外本话就没什么要特别注意的地方了。触发第一阶段崩坏后，敌方增援的扎古III（ザクIII）会在上空场景降落到我方所在场景进行攻击，而本话的SECRET机体是リボンズ的0高达（0ガンダム），但并非实战装备型，攻击完全没威胁。レーン击坠ラカン的扎古III后，场景上下方各出现4台サーペント，虽然是杂兵但也有1万4的HP，敌全灭后完成任务。

C04 ガラスの王国

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	カトル被击坠
	ヒイロ被击坠
崩坏关键1	4回合内击坠10台ビルゴ
崩坏关键2	大师机体击坠ヒイロ
挑战任务	3回合内击坠10台ビルゴ



初期ビルゴ的配置非常密集，该机的特殊防御除贯通BEAM和特殊射击外所有射击系武器对其无效，不过由于没有格斗武器，面对我方格斗攻击会十分无力使，也可以利用多目标锁定的机体（如强袭自由）快速杀敌。触发第一阶段崩坏后禁断（フォビドゥン）、灾厄（ガラミティ）、劫掠（レイダー）三高达再度出现，击坠其中一台其余两台依然会跟着撤退，而我方ヒイロ的因艾比安高达的零系统暴走变为第三方角色，这时用大师机体将其击坠即触发第二阶段崩坏。SECRET机体出现的位置在我方大部队的正后方，纯粹是给我方送分的……第二批敌军中多哥拉（ドッゴーラ）的HP多达5万，而旁边的ゲドラフ需要击坠两次才会消灭，后面的战舰最为棘手，前进时还会对前方机体造成5000点伤害。我方部队虽然加入了V2高达（V2ガンダム）援军，但两者相隔距离实在有点远，依然只有看戏的份。

C05 まなざしの先

先胜利条件	敌方全灭
	アークエンジェル到达指定区域
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル被击沉
	サイクロプス成功启动（15回合后）
崩坏关键1	キラ击坠イザーク
崩坏关键2	キラ与タケミカズチ交战（不可使用MAP兵器）
挑战任务	ムウ击坠クルーゼ后让キラ击坠イザーク



要完成挑战任务，需要先让ムウ那台小飞机击坠场景最左侧的クルーゼ专用ディン，然后再完成崩坏关键1的条件，因此要将小飞机其保护好。触发第一阶段崩坏关键后，要让我方的アークエンジェル与场景最右边与战舰“建御雷神（タケミカズチ）”交战才会触发第二阶段崩坏。途中不要让其他机体堵路，毕竟回合有限。本话的SECRET机体为《闪光的哈撒维》的佩涅罗佩（ペーネロペー）。触发第二阶段崩坏后场景右方出现大批敌方增援，如果无法全灭敌军，就要做好让アークエンジェル进入安全区域的准备，否则15回合一过就会宣告任务失败。

C06宇宙からの狙击

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ニーンホースJr被击沉
	鱼の骨击沉
崩坏关键1	ガウソランド到达指定地点
崩坏关键2	五飞击坠トレーズ
挑战任务	ガウソランド6回合内到达指定地点



时间全费在跑路上的一话，初期敌方数量非常多，而且ガウソランド是自动往指定方向移动的，因此要不断清除前方的敌机，好让其畅通无阻，这样ガウソランド在第6回合会刚好到达目的地。本话的SECRET机体为能天使TYPE—E（GNアーマ TYPE—E），由于其击坠后会分离，因此要击坠两次，出现地点在ニーンホースJr后边，触发第一阶段崩坏前可以准备一台主力机在大后方。第一阶段崩坏的敌方援兵数量依然十分多；成功触发第二阶段崩坏后，ニーンホースJr.后方与场景最左出现泰坦斯的大部队（场景再一次被拉长……），注意保护好ニーンホースJr就没多大问题了。

C07战栗の决战岛

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	ドモン以超级模式击坠东方不败
崩坏关键2	7回合内击坠デビルガンダム
挑战任务	3回合内ドモン以超级模式击坠东方不败



要让ドモン的神高达（ゴッドガンダム）启动超级模式需要其达到超强气状态，让其击倒前面的大批杂兵以蓄满MP，最好蓄到超一击，可以一击秒杀HP达3万的尊者高达。触发第一阶段崩坏后场景下方会出现以毁灭高达（デストロイガンダム）为首的敌方援军；另外本话的SECRET机体为吕布托鲁基斯（吕布トールギス），其射程2的必杀技威力极大，且命中率超高，受到攻击时注意防御。触发第二阶段崩坏后，在恶魔高达原来的位置出现帕特利亚（バトゥーリア）以及所属部队，该机的MAP兵器威力为5000×3，被击中非死即残，尽量一回合内将其解决。

C08 メメントモリ攻略战

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ティエリア、アレルヤ、オックオン被击坠
	プトレマイオス2
	メメトモリ成功发射
崩坏关键1	プトレマイオス2在6回合内击坠メメトモリ
崩坏关键2	刹那在4回合内击坠メメトモリ
挑战任务	プトレマイオス2在５回合内击坠メメトモリ



要完成挑战任务，需要让我方的剧情战舰“プトレマイオス2”击坠场景左边的卫星发射器。我方主力部队不仅要开路来让プトレマイオス2能够全速前进，还要攻击プトレマイオス2给其留下最有一击，另外注意战舰之间是可以援护攻击的。成功破坏发射器后敌方增援，后面还有一台发射器，这时崩坏关键改为让刹那四回合内破坏新出现的发射器。若完成挑战任务，路中央还会出现SECRET机体赞尼克(ザンネック)。再次破坏发射器后，场景右方就会出现新增援，敌方的战舰バルジ改HP达6万，MAP兵器的射程非常远，前进时尽量不要靠近轨道，其旁边还有12台ビルゴ与18台トーラス，敌全灭后完成任务。

C09 ホンコン袭击

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アムドムラ被击坠
崩坏关键1	カミーユ击坠フォウ
崩坏关键2	ドモン以石破天惊・ゴッドフィンガー击坠グレート
挑战任务	カミーユ5在回合内击坠フォウ

由フォウ的精神力高达（サイコ・ガンダム）没有1射程的武器，贴近攻击会很安全，最后再让カミーユ补刀以完成崩坏关键和挑战任务。触发第一阶段崩坏后场景上方出现敌方死亡军团的新部队，同时我方ドモン的神高达也前来增援。本话的SECRET机体为バリー的黄金斯莫（ゴールド・スモー），注意该机能减免BEAM攻击。



神高达进入超强气后就能使用石破天惊・ゴッドフィンガー，若以超一击进攻可以直接秒杀グレート。之后上空场景再次出现敌方增援，阿普萨拉斯III（アプサラスIII）下方的战舰收纳了一台アサッム，不妨将其引出然后捕获。

C10 エンジェルダウン作战

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル被击沉
崩坏关键1	8回合内アークエンジェル到达指定区域
崩坏关键2	アークエンジェル10回合内到达指定区域
挑战任务	7回合内アークエンジェル到达指定区域



和之前的护送任务差不多，清除前方障碍让アークエンジェル一路畅通无阻，这里可以分派一批机体负责清除后方的敌机，但记得不要全灭，否则会无法触发世纪崩坏。进入绿色区域后前方出现以4台的强化型ヴォドム为主的舰队，主要威胁依然是强化型ヴォドム的MAP兵器；完成挑战任务后在场景最右方出现アムロ率领的3台Z高达。アークエンジェル进入新的绿色区域后触发第二阶段崩坏，场景最左边出现A–Laws的敌方部队，アークエンジェル因中弹而无法移动，这时和B08一样应优先解决加迪萨和恩普拉斯，避免アークエンジェル遭到其MAP兵器的攻击。

CEX 目覚めるとき

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	大师机体击坠リボンズ
崩坏关键2	把所有核ミサイル在爆炸前全部击坠
挑战任务	5回合内大师机体击坠リボンズ



黑凤凰高达之前的EX话一样不会主动攻击，如果想快速过关的话直接将黑凤凰高达击坠即可。进攻ガガ时要保持好距离，避免其下回合自爆，而权天使高达（アルゲーガンダム）和再生高达（リボンズガンダム）射程都十分远。大师机体击坠利冯斯高达后场景左方以及新场景出现新敌军，而旁边还有大量的核导弹，攻击结束后同样要与其保持距离，否则一旦爆炸就会无法触发第二阶段崩坏了。本话SECRET机体为原创机“エビル・ドーガ”，对BEAM射击有减免效果。触发第二阶段崩坏后场景右方以及中央上下位置出现敌军。顺带一提，本话的敌方援军全为“《SEED》系列”作品的机体。之后玩家可以再选择一名大师角色，舰队编成数目增加到4。

STAGE D

D01 ソロモンの牙城

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトベース被击沉
崩坏关键1	アムロ在スレッガー的支援攻击下击坠ドズル
崩坏关键2	アムロ击坠ドズル
挑战任务	3回合内アムロ在スレッガー的支援攻击下击坠ドズル

完成崩坏关键1的要点和之前的“补刀”战术差不多，只是让アムロ作最后一击时，需要スレッガー的核战机（コア・ブースター）参与援护攻击而已。触发第一阶段崩坏后ドズル会换乘格兰扎姆（クランザム）在新场景出现。若完成挑战任务，其后方会出现本话的SECRET机体——海盗高达X1改（スカルハート），其受到第一阶段攻击后会脱离“披风”。第二阶段崩坏后原来的场景最上下两侧都出现敌方援兵，其中バトリック驾驶的GN–XIII刚出击就是超一击状态，这时注意保护好ホワイトベース。



D02 散りゆく光の中で

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	プトレマイオス2被击沉
	6回合后ピラー破片未全灭（崩坏2）
崩坏关键1	5回合内破坏所有ピラー破片
崩坏关键2	4回合内破坏所有ピラー破片
挑战任务	4回合内破坏所有ピラー破片

本话一开始就由两个场景组成，推荐两台战舰各负责一个场景。空中场景的碎片（ピラー破片）的HP小至1万，多至3万，不过防御很低，利用行动奖励就可以轻松地全部破坏。触发第一阶段崩坏后空中场景上方再次出现碎片，最大的一块HP达到6万。而我方新增援的アスラン则遭到シン和レイ追击，因为アスラン也是大师机体，所以需要及时上前支援；本话的SECRET机体为零式W高达改（ウィングガンダムゼロ（EW）），其出现位置为プトレマイオス2的下方，攻击力较高，不过靠GUEST机体也足以应付。清除所有碎片之后再次出现新的碎片，同时空中场景最上方新增敌方援军，全灭敌方后完成任务。



D03 黄金の意志

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	敌方到达指定地点
崩坏关键1	4回合内获得7000分
崩坏关键2	大师机体击坠ブルツー
挑战任务	3回合内获得7000分



似守实攻的一话。只要玩家的机体不算太差，2回之内合就能刷够，挑战任务基本毫无压力。之后新增的上空场景中出现我方的强袭自由高达，而ブルツー驾驶的精神力高达MKⅡ（サイコ・ガンダムMK－Ⅱ）则作为敌方在对面出现；SECRET机体为双龙高达改（ガンダムナタク（EW））出现在据点的正后方，避免其进入据点导致任务失败，应优先解决。第二阶段崩坏的敌方增援与C04相似，虽然没有了多哥拉，但ゲドラフ要杀两次，战舰又会“物理攻击”，依然费时又费力，注意及时补充EN。

D04 血统という名の決起

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	ハマーン击坠ブルツー
崩坏关键2	ハマーン击坠グレミー
挑战任务	在サダラーン被击沉前ハマーン击坠ブルツー



本话除ハマーン的卡碧尼（キュベレイ）外，所有GUEST机体均不可操作。要完成挑战任务，只要把后方的杜宾（ドーベン・ウルフ）全部消灭就无后顾之忧了。触发第一阶段崩坏后，前方会出现グレミー驾驶的葵曼沙（クィン・マンサ）以及跟随的卡碧尼MKⅡ。葵曼沙有Iフィールド，因此不要对其使用BEAM射击系武器。另外完成挑战任务后，サダラーン的下方会出现SECRET机体——托鲁基斯Ⅲ（トルギスⅢ）。触发第二阶段崩坏后场景左右各出现敌方增援，均为不同时代的吉翁军机体和人物，并没有特别需要注意的地方。

D05 変革の序曲

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	レイ被击坠
	ミネルバ被击坠
	レクイエム发射
崩坏关键1	6回合内シン或レイ到达指定区域
崩坏关键2	4回合内击沉ガーティ・ルー
挑战任务	6回合内将所有デストロイガンダム击坠后，シン或レイ到达指定区域

相比崩坏关键1，挑战任务还需要击坠场上4台毁灭高达，BEAM射击系武器对它们基本无效，要注意他们MAP兵器的攻击范围，推荐用多目标锁定武器进行同时攻击，效率会提高不少。触发第一阶段崩坏后由ギンガナム带领的敌方大部队会在场景右方出现。这是崩坏关键转为击沉HP达7万的ガーティ・ルー战舰。完成挑战任务后恶魔高达会在场景最左侧出现，虽然这次是正常体型，但攻击力却比巨大版本要高不少。击沉ガーティ・ルー场景上下两侧出现木星帝国的敌军，为首的是驾驶科尔尼格斯（コルニグス）的影のカリスト，全灭敌方后完成任务。



D06 最后の砦

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトベース被击沉
崩坏关键1	5回合内アムロ击坠シャア
崩坏关键2	4回合内アムロ击坠シロッコ
挑战任务	5回合内击坠ガトー和ジョニー后，让アムロ击坠シャア



《机动战士高达》原作中在要塞“阿巴瓦空”展开最后一战，本话更将当时TV版没有描述的机体投入战场，例如“真红闪电”ジョニー、“所罗门的噩梦”ガトー，以及在《MSIGLOO》中登场的“黑历史”机体。

本话分为两个场景，推荐带着一半部队アムロ完成两个崩坏关键，另一半主要清除内部场景的敌机，内部场景敌机数目非常庞大，而且几乎每台战舰都收纳有机体，善用场景切换可以避免到敌方回合遭围攻。ジョニー和ガトー的勇士分别在我方出击场景的左右方，一台红色、一台蓝色。先将该两机击坠，然后帮助アムロ击坠场景的最上方、シャア驾驶的吉翁号（ジオング）即可完成挑战任务，之后本话的SECRET机体——强袭自由高达会在内部场景的左下方出现。触发第二阶段崩坏后出击场景的最上方出现新安州（シナンジュ）为首的敌方部队，全灭敌方后完成任务。

D07 地球寒冷化作战

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	5回合内把所有核ミサイル在爆炸前击坠
崩坏关键2	在同回合内将刹那和ロックオン击坠
挑战任务	5回合内击坠アムロ，同时把所有核ミサイル在爆炸前击坠

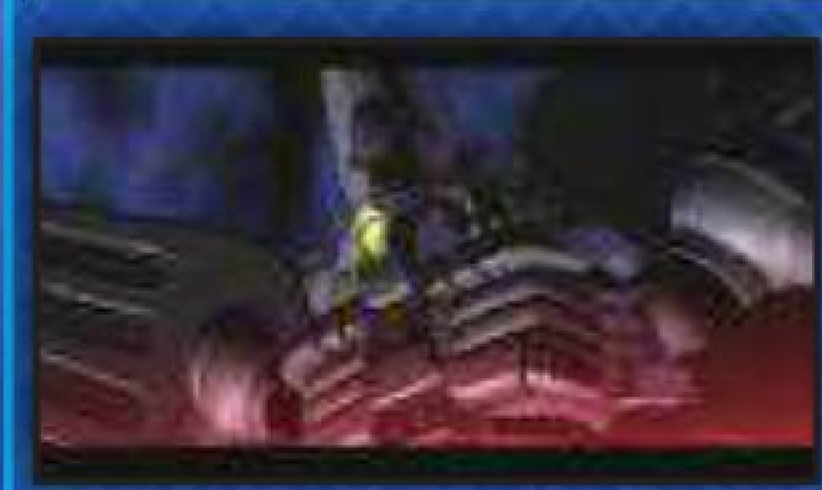


《夏亚的逆袭》中的最后战斗，不过本话玩家是站在新吉翁的一方与联邦军对抗。出击场景下方有6台杰钢（ジェガン），第二排中间的那一台就是アムロ的ν高达（νガンダム）对应第二个场景的位置，在这附近切换场景就会立即出现在ν高达的旁边，主力机体可以利用行动奖励迅速击坠アムロ，然后再破坏所有核导弹。第一阶段崩坏后初级场景的左侧出现作为敌方出现的天人组织，注意刹那和ロックオン、ティエリア三人的机体都需要击坠两次，另外本话的SECRET机体为大型机“深度强袭（ディープストライカー）”。

第二阶段崩坏后以V2高达AB（V2アサルトバスター）为首的神圣军事同盟，作为敌方在右边出击点附近出现。若此时我方战舰正好在其旁边，如无把握在一回合消灭大部分战力，就要考虑让战舰切换场景了。

D08 天使たちの升天

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ホワイトアーク被击沉
崩坏关键1	6回合内ウッソ击沉シュバッテン
崩坏关键2	同一回合内大师机体击坠クロノクル与カテジナ
挑战任务	6回合内ウッソ击坠ファラ后，再击沉シュバッテン



初期注意场内的ソリディア要击坠两次才会消失。触发第一阶段崩坏后敌方大部队从下方出现，上方还出现以アルヴュトーレ为首的新敌军；而且因天使之环（エンジェル・ハイロウ）的影响，场上我方全体MP下降。要躲过MP下降可以让机体在触发崩坏前预先进入战舰。本话的SECRET机体为ネオ驾驶的拂晓（アカツキ）。触发第二阶段崩坏后出现新场景，木星帝国的总战力也加入了战局，ディビニダド的超大型粒子炮不但射程极远，而且还能多目标锁定，建议从出击的场景后方直接切换至新场景，然后攻击其背面，可以避免反击。

D09 終わらない明日へ

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	アークエンジェル或エターナル被击沉
	カガリ被击坠
	ジェネシス发射
崩坏关键1	7回合内アスラン到达指定区域
崩坏关键2	5回合内击坠10台ビルゴⅡ
挑战任务	7回合内アスラン以ミーティア装备形态到达指定地点

初期若7回合未能到达指定地点，任务就会宣告失败，除非玩家不想触发世纪崩坏而直接全灭敌军，否则不要忘记赶路。アスラン机在流星装备（ミーティア装备）未被破坏的情况下到达对面的绿色区域就可以完成任务，加上アスラン原本就很强，基本不用担心。アスラン到达指定地点后会与カガリ一起退出战场，而本话的SECRET机体夜莺（ナイチンゲール）会在场景最右方出现。崩坏关键2纯粹清杂兵，注意ビルゴⅡ防御时BEAM射击系武器无效即可。之后以宇宙妖花（ラフレシア）为首的死亡先锋大部队作为敌方增援在场景最右方出现，注意其周围的バグ会自爆，需要控制好距离，宇宙妖花并没有1射程的武器，但对BEAM射击系武器有伤害减免，若在没有超一击的情况下就用近战武器进攻吧。



D10 未来のために

胜利条件	敌方全灭
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	プトレマイオス2被击沉
崩坏关键1	4回合内プトレマイオス2到达指定区域
崩坏关键2	5回合内刹那击坠リボンズ
挑战任务	4回合内コックオン击坠サーシェス后，プトレマイオス2到达指定区域



前方几乎满屏幕都是会自爆的ガガ，要分外小心，另外场景下方的统御式（レグナント）推荐优先解决，否则对我方剧情机体以及プトレマイオス2会造成威胁。プトレマイオス2到达目的地后会进入内部场景，这时以巨大尊者高达（グランドマスターガンダム）为首的恶魔军团会在内部场景出现，同时出击场景リボンズ众人再次出现。若完成了挑战任务，出击场景的最下方会出现SECRET机体Hi-ν高达(Hi-νガンダム)。

触发第二阶段崩坏后，扎夫特大军从出击场景上方出现，同时刹那会换乘能天使高达REⅡ（ガンダムエクシアリペアⅡ）与リボンズ的0高达实战装备（0ガンダム实战配备型）展开原作中的最后决斗，不过这里就没必要让剧情机体冒险了，主力机切换至内部场景即可展开支援。巨大尊者高达每回合都会恢复15%的HP，不过本身HP并不多，不足3万，用超一击去招呼它吧，另外注意下方的デスボール会自爆。

DEX 剥がされた地球

胜利条件	击坠ハルファスガンダム
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	大师机体与ハルファスガンダム交战
崩坏关键2	大师机体与ハルファスガンダム交战
挑战任务	大师机体以超一击状态与ハルファスガンダム交战

本话的任务条件和之前的EX话一样简单，但如果打算全灭敌方会十分困难。因此场景内除黑凤凰高达、レギナ外，所有机体机被击坠时都会以更高级的形态复活，这些机体在敌方回合被击坠时更会重新恢复行动，需要击坠三次才会消失，不过也正好用来给大师机体蓄超一击以完成挑战任务。进入第一阶段崩坏后我方两个出击点的后方各出现敌方增援，而且还是系列作品的主要角色，同样会三段复活进化，直至击坠3次才会消失，本话的SECRET机体为左右两边的精神力高达，依然会三段复活进化（精神力→精神力MKⅡ→毁灭）。第二阶段崩坏后方继续出现是系列主角机增援，这时应迅速把战舰撤离出击点，也可以利用能力解放的TurnA高达（∀ガンダム　能力解放）或Turn　X(ターンX)的MAP兵器“月光蝶”令全场EN耗尽，停止他们1回合行动后再让我方机体从战舰中出击，将其逐一击破，否则战舰会遭到敌军的围攻。假如没把握应付这些“主角”，那应该直接击坠黑凤凰高达。



STAGE FINAL

FINAL01 アプロディア

胜利条件	破坏ガーダー（Ⅰ型）和ガーダー（Ⅱ型）（初期）
	ビッグ・ガーダー（世纪崩坏2）
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
	ハルファスガンダム被击坠
	16回合未完成胜利条件
崩坏关键1	大师机体击坠ガーダー（Ⅱ型）
崩坏关键2	大师机体或ハルファスガンダム击坠ガーダー（Ⅱ型）
挑战任务	ハルファスガンダム击坠ガーダー（Ⅱ型）

初期黑凤凰高达会成为我方不可操作机体，其血厚又能自动回复HP，我方可以放下手全力进攻。先消灭眼前的ガーダー（Ⅰ型），虽然攻击力不算高，但这玩意的攻击面会覆盖到整个场景。ガーダー（Ⅱ型）的MAP兵器贯通整条窄道，因此进攻时尽量靠近其两侧。要完成挑战任务只需把第一台ガーダー（Ⅱ型）打至贫血，然后让黑凤凰高达自己上去补刀即可。触发世纪崩坏后二个小房间里新增10台レギナ。本话的SECRET机体是的黑历史版∀高达，其移动力达到15之高，不但BEAM射击伤害减免、HP自动回复、还具有物理攻击减伤和MAP兵器无效化，命中和回避能力都不低，幸好HP只有2万5，应该首先解决。

触发第二阶段崩坏后，前后均出现大量的敌机，这时アプロディア解放黑凤凰高达的力量，并且可以由玩家操控，同时我方全体进入超一击状态。这时胜利条件转为击坠前方三台HP达6000的ビッグ・ガーダー，但在我方全体超一击面前威胁不大，将其全灭后完成任务。



FINAL02 新たな未来へ

胜利条件	击坠バルバトス
失败条件	大师机体被击坠或我方全灭
崩坏关键1	消灭所有复制机体
崩坏关键2	消灭所有复制机体
挑战任务	3回合内消灭所有复制机体

终于迎来最后一战。注意本话只能出击一台战舰，因此战前最好重新准备下。正式开始时周围的8个紫球会随机复制成我方的机体，如果我方部队中有∀或GP02A这类带逆天级MAP兵器的机体，运气不好的时候反而对自己不利，可以给全队安装OP插件“バリア・フィールド”达到MAP兵器免疫的效果。其实也可以反其道而行，把扎古什么的杂兵机放进队伍里，运气好的话就复制体可能变成一片扎古（如图）。第一阶段和第二阶段崩坏都是重新出现8台复制机体。若完成挑战任务，在战舰附近位置会新增4台ガーダー（III），由于其攻击范围有限，除了MAP兵器外其余均无危险，这里更体现出バリア・フィールド的重要性。最终BOSS巴鲁巴多斯（バルバトス）的觉醒武器可以多重锁定，MAP兵器范围极广且威力大，不过血量不多，一回合内足以解决，成功将其击坠后游戏亦宣告正式通关。



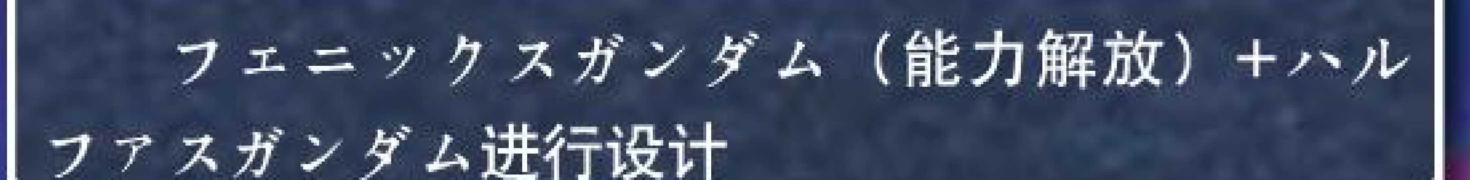
通关之后

ハルフアスガンダム开放生产。

游戏开启HEL模式，全关卡敌机能力大幅提升。

HEL模式追加任务FINAL03“ヘル・ロード”，机体能力全部平均过百，建议在HEL模式的其余关卡提升等级后再前来挑战。

最终BOSS“バルバトス”获得方法

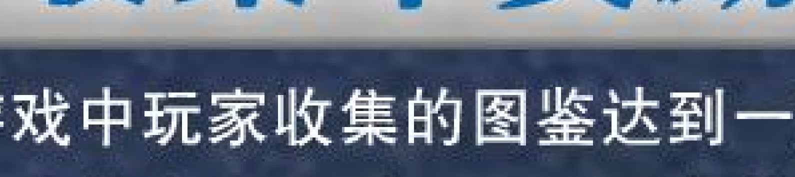


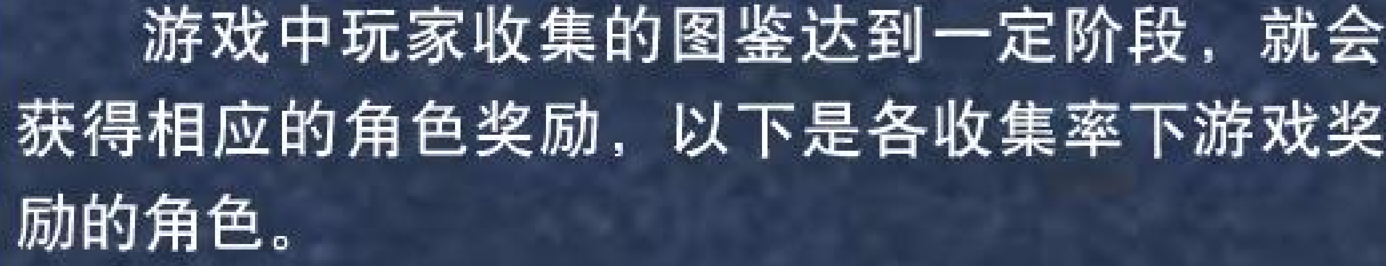
フェニックスガンダム（能力解放）＋ハルファスガンダム进行设计

Vガンダム（黑历史）获得方法

バルバトス20级后进行开发

收集率奖励





游戏中玩家收集的图鉴达到一定阶段，就会获得相应的角色奖励，以下是各收集率下游戏奖励的角色。

收集率	奖励角色
10%	オードリー・バーン
15%	シス・ミットヴィル
20%	吕布トールギス
25%	クイーン・リリーナ
30%	ダグザ・マックール
35%	ラクス・クライン
40%	キラル・メキレル
45%	セレーネ・マクグリフ
50%	ギギ・アンダルシア
55%	ザビーネ・シャル
60%	ネーナ・トリニティ
65%	ベルナデット・ブリエット
70%	マリオン・ウェルチ
75%	カトル(强气)
80%	ルイス（强气）
85%	アレンビー（强气）
90%	ステラ（强气）
95%	刹那（剧场版）
100%	アプロディア







本作的素质堪称掌机史上最强的《G世纪》，华丽的战斗画面和爽快的系统让人无可挑剔。由于取消了过去按作品排列的流程任务，在不同作品故事之间也多了一份新鲜感，加上世纪崩坏系统和SECRET机体，让游戏多了一份《机战》般的穿越。作为高达饭或者萝卜控，不玩本作绝对是你的损失。

文 白菜 美编 咕噜

在这款《PSO》十周年纪念作品中，可以看到许多熟悉怪兽，听到许多熟悉的音乐。虽然我不能算是系列死忠，但是好歹也是玩过《PSOBB》的玩家，自然会有一些亲切感。而作为《梦幻之星 携带版2》的资料篇来说，新种族、转生、无限任务的导入，也会为老玩家带来一些新鲜感。

PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY

攻略透解 GUIDE THROUGH

光环视频收录 POCKET HALO

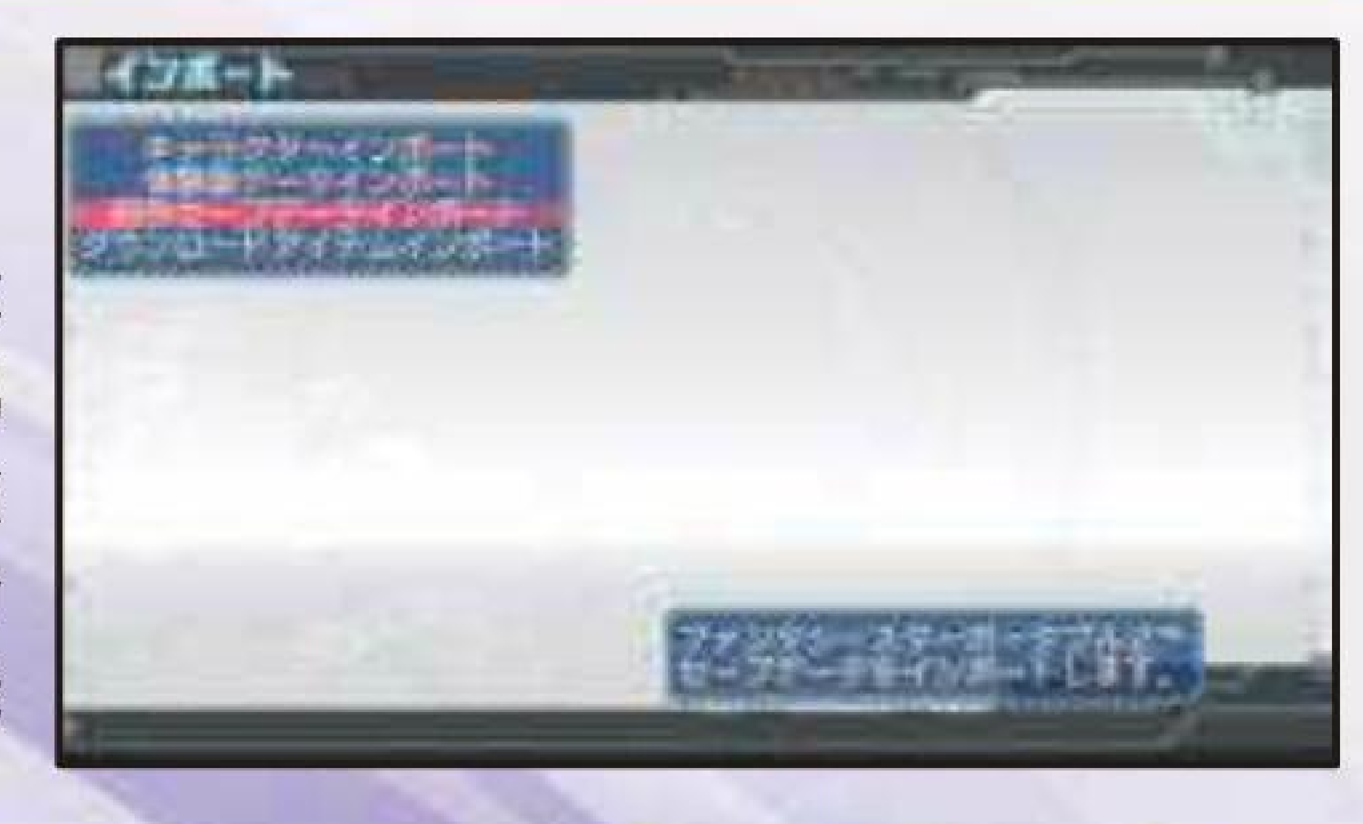
PLAYSTATION PORTABLE

梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

SEGA	RPG	2011年2月24日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

存档继承



跟前作一样，本作也可以继承存档。不过由于本作本质上是前作的资料篇，所以可以完全继承除密码下载道具外前作的所有要素（人物、金钱、段位、道具等等）。在主菜单下选择IMPORT选项，就可以进行存档导入。导入完毕后在主菜单选择CONTINUE，就能继承存档继续游戏了。

游戏故事模式新增了外传的Episode 2，前作的故事被划分为Episode 1。如果前作的故事模式没有通关，也是可以继续游戏的。当然即使没有通关Episode 1，也可以直接开始游玩Episode 2，还能把Episode2的角色带到Episode 1里去帮助自己，可谓相当自由。

角色创建





选择NEW GAME后，将会进入角色创建画面。在性别的选择上，男女性别之分对角色能力有细微的修正。男性角色在HP、攻击力、防御力和回避力方面有优势，而女性角色则擅长于PP量、PP回复、命中力、法击力和精神力。不过一方面这个先天差别并不大，另一方面随着等级和装备的提升，这个差别慢慢可以忽略不计，总体来说还是男女平等。因此，最重要的还是种族与职业的选择。职业方面将会在后文详细提及，先来看看各种族的特点。

种族特征

角色能力说明	
能力	说明
LV	人物的等级，最大等级200。许多装备都需要满足相应的等级要求才可以装备，B级以上的任务也有最低等级要求
PP	Photon Point（光子数值）。使用技能或回避、防御动作时需要消耗PP值。PP值可以自动回复或利用打击武器普通攻击回收，但上限不会随着等级的提升而提升
攻击力	数值越高，使用打击武器和射击武器所造成的伤害就越高，但是对射击武器影响小
命中力	数值越高，使用打击武器和射击武器就越容易命中。此外，命中力对射击武器与法击系射击武器的伤害有很大影响
法击力	数值越高，使用法术攻击时所造成的伤害就越高，也关系到法击系射击系武器的伤害
防御力	数值越高，受到打击武器和射击武器的伤害就越低
回避力	数值越高，受到打击武器和射击武器时自动防御的几率就越高。但是对法术和来自背后的攻击无效
精神力	数值越高，受到法术攻击和法术武器的伤害就越低
持久力	数值越高，对异常状态的抵抗就越高，被即死魔法命中几率越低。该数值不会随着等级的提升而提升

人类（ヒューマン、Human）

人类在防御力、精神力和持久力等能力方面是一流水准。游戏初期因拔群的防御能力而很少死亡，是最适合初学者上手的种族。后期因为回避力比防御力更加重要，因此对物理层面下落到平均水准，但在对法击层面始终是顶级。当角色达到10级以上时，可以使用召唤暗属性幻兽的特技“ミラージュブラスト”。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	B	C	C	B	S	A	S	A	A	B
推荐职业	所有职业									

新人类（ニューマン、Newman）

新人类的法击力、PP量和PP回复最为优秀，命中力、回避力与精神力也比较出众，但HP、防御力和攻击力就很差，所以要以远程攻击为主，尽量避免近身战。优秀的PP量与PP回复使得即使法击连发也几乎不用担心弹尽粮绝。新人类基本上是作为法师的专属种族，不过在高命中的保证下，偶尔转为枪手也是可行的。在角色达到10级后可以使用召唤光属性幻兽的特技“ミラージュブラスト”，由于幻兽的威力与法击力相关，因此比人类的特技威力大得多。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	C	D	B	S	C	A	A	B	S	S
推荐职业	法师（フォース、Force）									

TIPS 在对话中同时按住↓+○可以快进对话。

机械人（キャスト、Cast）

机械人的命中力很突出，HP与攻防能力也不错，是枪手职业的理想选择，不过法击力和回避力就很差。虽然PP回复速度一流，但PP量毕竟太少，使用技能时有些捉襟见肘。回避力比较低使得在高难度下存活率大部分取决于玩家的操作。角色达到10级以后可以使用“SUVウェポン”来进行特殊攻击，但其威力只与攻击力和插件等级有关。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	A	B	S	D	A	C	B	B	D	A
推荐职业	枪手（レンジャー、Ranger）									

兽人（ビースト、Beast）

兽人的HP、攻击力和回避力属于顶级，在近身战中对物理攻击抗性极高。但命中力属于最低级，需要装备高命中的武器与插件来弥补这个缺点。法击力、精神力和PP回复偏低，因此不太适合枪手或法师这类远程职业。角色达到10级后可以使用变身技能“ナノブラスト”，使能力大幅度强化。而且因为不用装备插件，所以比起前三种种族来自由度更高一点。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	S	S	D	C	B	S	C	B	B	C
推荐职业	战士（ハンター、Hunter）、勇士（ブレイバー、Braver）									

暗人类（デューマン、Deuman）



本作中新增的种族。攻击力、命中力、法击力全都处在一流水准，但除此以外的能力几乎是全种族最低，为典型的特化攻击能力的上级者向极端种族。一碰就碎的玻璃身体，需要玩家对装备的搭配非常得当，以及了解所有种类敌人的攻击特点，才能最大限度爆发出暗人类的攻击力。PP量与PP回复惨淡，使得使用射击与法击武器时会感到有些吃力，因此利用打击武器回收PP是不可避免的环节，活用及时攻击、及时防御与紧急回避来摆脱敌人的威胁，最大限度考验玩家的操作。角色达到10级后可以使用变身技能“无限爆破”。“无限爆破”会根据当时职业的区别而展现近远两种攻击方式，通过不断地进行Chain连击可以延长变身时间，攻击力则与职业等级挂钩。但由于发动中没有无敌时间，且在发动过程中无法使用武器与道具，因此需要考虑发动的时机。综合来说，远程比近战更容易存活以及进行输出。

理论上，暗人类适合任何一种职业，但都需要玩家的爱与操作来弥补。暗人类的能力与人类几乎是正相反，因此操作难度也是全种族中最高的，极不推荐初学者选用。

能力	HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力	持久力	PP量	PP回复
水准	D	A	A	A	D	D	D	C	C	D
推荐职业	所有职业									

职业简评

战士（ハンター、Hunter）

攻击力高，擅长打击系武器。所有的打击系技能都能学到满级LV30，是队伍中的主力攻击手。HP与防御力很高，拥有很强的生存能力。但是精神力比较低，对法术比较无力，在高等级副本下偏低的回避力也会成为硬伤，因此防御和紧急回避也不可忽视。命中的成长比较低，装备不够好的话打高等级副本会相当吃力。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	S	S	S	B	C	C	C

枪手（レンジャー、Ranger）

高命中是最大的特点，擅长射击系武器。射击武器弹药除了长弓与投刃外都能学到LV30（长弓与投刃算法师的擅长武器），但由于射击武器普通攻击也会消耗PP，所以计划使用PP就成了一个问题，必要时需要利用打击武器进行回收。枪手最大的特点是在BOSS战时，能够以主视点模式狙击战士有可能碰不到的BOSS弱点部位。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	B	B	B	S	B	B	A

法师（フォース、Force）

法击力突出，擅长法击系武器。除了法击技能以外，本作中还能将长弓与投刃的弹药学习到LV30。HP与防御力很低，需要多加注意敌人的物理攻击。不过回避力比较高，因此生存能力还是有一定的保障。由于攻击力与命中力很低，因此基本以法术为主攻手段，配合场上敌人的分布情况与属性选择相应的法术是法师们的必修课。法师最大的特点是能够使用LV21以上的支援法术，可以升降敌我的攻防能力，是不可多得的辅助角色。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	C	C	C	C	A	S	S

勇士（ブレイバー、Braver）

勇士最大的特点就是能力全面，近身搏斗、远程射击、法术攻击一应俱全，虽然没有显著的特长，但也没有明显的弱点。所有的技能都能学到LV20，并且特别擅长单手武器。另外勇士可以使用大多数的陷阱。

能力	HP	攻击力	防御力	命中力	回避力	法击力	精神力
水准	B	B	B	B	A	B	B



玩家可以结合种族和职业的能力修正，来塑造角色的先天能力。比如可以选择“兽人+战士”的组合，来获得高强的HP、攻击力和防御力；也可以选择“机械人+勇士”，来弥补机械人回避力的先天不足。不过毕竟先天能力的差异可以靠等级和装备来填补，在选择种族和职业时，按照自己的喜好就好。

在完成种族和职业的选择后，根据其他细部选项可以打造出玩家心目中理想的角色。接下来，就要带着自己的分身投身进入格拉尔太阳系的纷争之中了。不过为了更加适应游戏的战斗，我们还有必要看看职业上的详细设定特点与区别。

TIPS 在对话中按住Start一秒可以跳过对话。在剧情CG中进行此操作则会跳过CG。

职业详解



武器精通



通过分配职业点数，可以让该职业使用的武器等级上升或下降，因此理论上来说，所有职业都可以装备任意高等级的武器。但是，不同的职业对武器的精通程度还是有所区别的，精通程度越高，那么提升可装备武器等级所消耗的点数就越少，反之亦然。职业点数的上限会随着该职业等级的提升而相应提升，转职并不会对各职业的职业点数产生冲突。以下是各职业对于不同武器的精通程度：

武器种类	武器精通程度	战士	枪手	法师	勇士
打击系武器	长剑（ソード）	优秀	差	差	差
	钢拳（ナックル）	优秀	差	差	差
	长矛（スピア）	优秀	差	普通	差
	双头剑（ダブルセイバー）	优秀	普通	普通	差
	大斧（アックス）	优秀	普通	差	差
	双手剑（ツインセイバー）	优秀	差	普通	普通
	双小剑（ツインダガー）	优秀	优秀	优秀	普通
	双钢爪（ツインクロー）	优秀	普通	差	普通
	片手剑（セイバー）	优秀	优秀	优秀	优秀
	小剑（ダガー）	优秀	普通	优秀	优秀
	钢爪（クロー）	优秀	差	差	优秀
	光波鞭（ウィップ）	普通	差	优秀	优秀
	飞刃剑（スライサー）	普通	普通	普通	优秀
射击系武器	长枪（ライフル）	差	优秀	差	差
	散弹枪（ショットガン）	差	优秀	差	差
	长弓（ロングボウ）	差	普通	优秀	差
	榴弹枪（グレネード）	差	优秀	差	差
	光线炮（レーザーカノン）	差	优秀	差	差
	双短枪（ツインハンドガン）	普通	优秀	普通	普通
	短枪（ハンドガン）	普通	优秀	优秀	优秀
	弩弓（クロスボウ）	差	优秀	普通	优秀
	投刃（カード）	差	普通	优秀	优秀
	机关枪（マシンガン）	普通	优秀	普通	优秀
	射导具（シャドゥーグ）	普通	优秀	优秀	优秀
法击系武器	长杖（ロッド）	差	差	优秀	差
	短杖（ウォンド）	差	差	优秀	优秀
	魔导具（マドゥーグ）	差	普通	优秀	优秀
盾牌	大盾（シールド）	优秀	差	普通	优秀

从上表中就可以看出各职业对不同武器的精通程度，大致规律是战士擅长打击系武器、枪手的特长是射击系武器，法师对单手和法击系武器较为精通，而勇士则精通全部单手武器。由于职业点数是有限的，想精通全部武器是没有可能的，不过可以根据任务的需要和个人喜好，随时更换武器的装备等级，体验下各种高级武器的强大威力。有时候为了使职业能力更加均衡，需要投资更多的职业点数来提升那些精通程度不佳的武器，这需要玩家个人来斟酌。

技能精通

不同职业之间的技能精通差异，体现在技能的最大可用等级上。如果技能光盘的等级超过了可用等级上限时，技能只会达到可用等级上限，但技能光盘的等级却依然保留，这时候只需要转职成为技能精通程度更好的职业，就可以发挥出这张技能光盘的效果了。各职业和技能可用等级上限对应如下：

职业	打击系技能	射击系技能	法术系技能
战士	30	15	15
枪手	15	30	15
法师	15	15	30
勇士	20	20	20

战斗相关

操作方式

按键	作用
十字键	调整视角
滑杆	移动
○	拾取
×	打开行动操作盘
□	通常攻击/法击技能
△	PA技/蓄力射击/法击技能
L	视角校正/锁定敌人
R	防御
Start	主菜单
Select	快捷短语/命令菜单/聊天界面

行动操作盘

按住×键不放可以呼叫出行动操作盘，这是惟一可以切换武器与使用道具的方法。事先在道具栏中将需要用到的道具、武器和防具放置在行动操作盘中，战场中呼出操作盘，按住×键不放时，利用方向键可以在道具盘、武器盘和防具盘中切换，选到自己当前想要使用的道具或武器防御，然后放开×键就会自动使用了。

另外按住×键点L键是直接在道具盘中切换，按住×键点R键是直接在武器盘中切换，按住×键点□键是直接在防具盘中切换。

战斗命令

战场中按下Select键就能够调出快捷短语或命令菜单。与人联机时可以根据事先设置好的快捷短语来传达你的意图。而单人模式下，本作的NPC进攻欲望极其低下，如果玩家不想带着一堆木偶作战，最好还是对他们下达适当的指令。

フリーオーダー	命令AI伙伴自由行动
アタックシフト	命令AI伙伴的行动以近战攻击为主
シューターサイト	命令AI伙伴的行动以远程攻击为主
ヒールオーダー	命令AI伙伴的行动以回复和辅助为主
フォローシフト	命令AI伙伴的行动以跟随自己为主
ブラストチャージ	命令AI伙伴的行动以积攒特技能量为主
ブラストリリース	命令AI伙伴立刻使用种族特技

在本作中，フォローシフト命令得到了改进，同伴会在跟随的同时进行攻击了。

特殊动作

防御和紧急回避

在装备盾牌或双手武器时（本作中包括长杖也可以进行防御），按下R键即可作出防御动作，可以防住任何性质的攻击（包括法术和陷阱），防御时只会受到很低的伤害，且不会陷入异常状态。注意防御动作只能够防御正面攻击，来自侧面和背面无法防御。防御时会消耗一定的PP，消耗量根据对方攻击的强度而定。当前PP不够本次防御的PP消耗时，角色将会破防而且受到的伤害会更高。

按下方向键+○键可以使用紧急回避，角色会作出翻滚动作，而且无敌时间比较长，可以躲开一些来不及移动避开的攻击。使用紧急回避也要消耗一定的PP，若PP不足则无法使用。紧急回避同样也对任何性质的攻击都有效。



及时攻击和及时防御

在恰当的时机输入指令，就可以发动及时攻击或及时防御的效果。

及时攻击是要求玩家在打击武器的攻击动作收招时再按下攻击键，普通攻击和技能均可。若按键时机得当，此次攻击造成的伤害就会更高。不熟悉节奏的玩家可以看画面右下角的光圈，当攻击后光圈缩小到与光环处重合时，按下攻击键就能发动及时攻击了。注意如果在当前攻击中按了两次攻击键，不管你下次攻击按得有多准，都无法使出及时攻击。



TIPS 在进行主视角射击时，按住△键连打□键会比直接连打□键射速更快。短枪尤为明显。

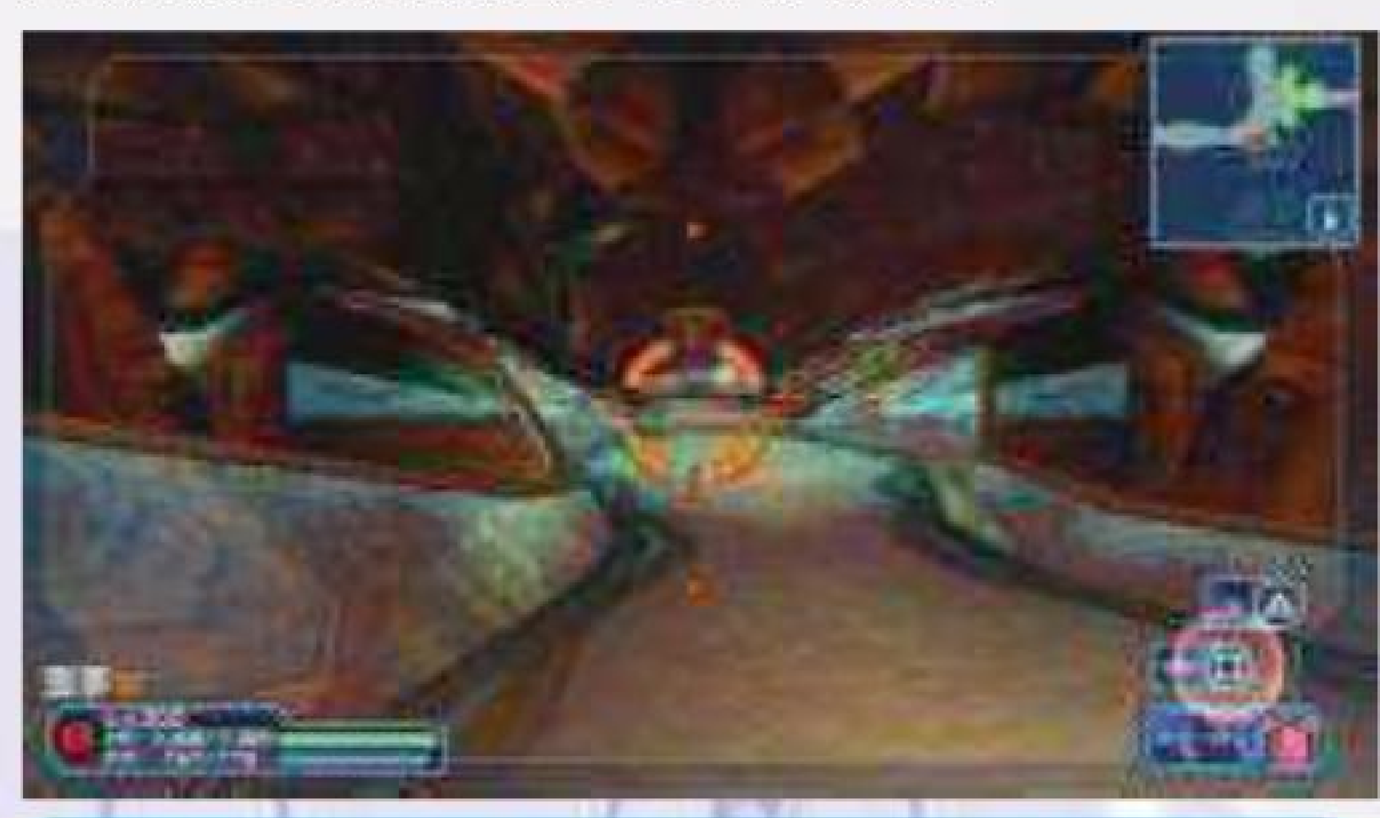
及时防御要求角色在即将受到攻击的瞬间进行防御，若及时防御成功，则防御时不会受到任何伤害，也不会消耗PP，而且还拥有短暂的无敌时间。如果装备盾牌，在及时防御时可以自动反击，自动反击的伤害和命中率取决于盾牌的攻击力和命中力。盾牌不属于防具范畴，只提供攻击力和命中力。若装备双手武器时，即使有及时防御，也不会发动自动反击。

在成功回避（也就是自动防御）或成功及时防御（装备双手武器时）的瞬间按下攻击键，可以发动及时反击，效果等同于及时攻击，伤害比一般攻击高，而且也同样可以以技能发动及时反击。

主视点模式

按下L键+十字键，将进入主视点模式。在这个模式下，可以看到一些地图中隐藏起来的要素。

如果是拿着射击武器进入主视点模式，则会变为主视点射击模式。主视点射击模式可以瞄准一些平时无法锁定的局部进行射击，用来狙击BOSS的弱点特别有效。另外在主视点射击模式下，角色会增加55%的基础命中力，相当于提升25%的伤害（长弓除外）。但问题在于这个模式下无法移动，在敌人偏多的时候还是不要太大意了。



连续攻击

在使用□键攻击命中同一只怪兽时，连击数Chain会不断增加，一定时间内没有攻击怪物，或者使用△键攻击命中怪物时，就会使Chain中断。Chain越高，最后使用△键攻击的伤害也就越恐怖，这就是连击系统的意义所在。最下方是连击系统的伤害加成表。

可以看到，Chain数在2的时候，技能可以瞬间提高到212%的杀伤力，这是清理杂兵时最快的手段。另外组队情况下由于攻击路数多，因此Chain带来的伤害修正比较大。

对于打击系武器来说，□键对应普通攻击，而△键对应技能攻击，射击系武器和法术系武器的情况则有所不同。射击系武器的△键是蓄力攻击，法术系武器的□键和△键可以自由设定攻击方式。但不管情况如何，□键增加连击数，△键因连击数高低而享受伤害加成，这个规律是不变的。要想利用好这个连击系统，在武器配备和攻击节奏上面要花一番心思才行。

属性相克

游戏中一共有火、冰、雷、土、光、暗这6种属性，它们之间两两相互克制，即“火—冰”、“雷—土”、“光—暗”，属性相反时，伤害会增加；属性相同时，伤害会下降；若属性不属于同一组，则没有任何影响。举例来说，就是用冰系武器或法术攻击火属性的怪物时，伤害会增加；自己装备雷属性的防具时，受到来自敌方的雷属性攻击时，伤害会降低。

除了属性相克关系外，还要注意武器或防具的属性值。本作中属性值最高为60%，最低为0%（即无属性），属性值越高，属性相克的效果也就越好。

异常状态

和属性值一样，武器的附加异常状态也是随机生成的属性，良好的附加效果是极品武器的重要标准之一。法术攻击一般都有比较稳定的附加效果，和打击系、射击系武器相比是个优势。

异常状态	效果
烧伤	一定时间内HP不断减少，但不会致死
中毒	一定时间内HP不断减少，持续时间比烧伤长，但单位时间的伤害比烧伤低，不会致死
感染	一定时间内持久力大幅度降低，很容易中异常状态或即死法术
触电	一定时间内不能使用打击系和射击系武器攻击，但可以移动和使用法术
冻结	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
睡眠	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击后复原
麻痹	一定时间内不能够进行任何行动，受到攻击时也不会恢复
混乱	一定时间内无法控制自身行动，若敌方混乱则会不分敌我攻击

Chain数		1	2	3	4	5	10	20	30	40	50
伤害修正	1人	100.0%	212.5%	225.0%	237.5%	250.0%	312.5%	437.5%	562.5%	687.5%	812.5%
	2~4人	100.0%	207.5%	215.0%	222.5%	230.0%	267.5%	342.5%	417.5%	492.5%	567.5%

新作变更点

本作是《梦幻之星 携带版2》的资料篇，对于系统方面与战斗方面都做出了部分更改。除了那些一目了然的变更点以外（例如追加了“∞”难度，加入了PSO时代的怪兽，追加了新种族），最为玩家重视，同时也是官方大力宣传的莫过于“转生”与“无限任务”了。马上来看看这些到底是什么吧。

转生

在道具店（バトルショップ）的タイプカウンタ—可以选择转生。当角色的等级超过LV50时，可以保留职业等级进行转生，以LV1的等级开始重新培养角色。转生时种族、性别、外表与姓名是无法更改的。



转生的好处

· 加强初期能力值

转生时，系统会根据玩家角色当前的段位，分配一定的奖励点数。玩家可以将奖励点数分配到角色的初期能力值上，使得转生后LV1的角色能拥有高于通常角色的初期数值，从而突破LV200时角色的能力。但是种族本身的能力有上限，虽然转生的次数没有限制，但也无法将数值强化到高于种族能力的地步。

转生时的奖励点数

LV	奖励点数	LV	奖励点数	LV	奖励点数	LV	奖励点数	LV	奖励点数	LV	奖励点数
50	5	75	19	100	60	125	132	150	241	175	386
51	5	76	20	101	62	126	136	151	246	176	393
52	5	77	21	102	65	127	140	152	252	177	399
53	5	78	23	103	67	128	143	153	257	178	406
54	6	79	24	104	69	129	147	154	262	179	413
55	6	80	25	105	72	130	151	155	268	180	419
56	6	81	27	106	74	131	155	156	273	181	426
57	7	82	29	107	77	132	159	157	278	182	433
58	7	83	30	108	79	133	163	158	284	183	440
59	7	84	31	109	82	134	167	159	289	184	447
60	8	85	33	110	84	135	171	160	295	185	454
61	8	86	34	111	87	136	176	161	301	186	461
62	9	87	35	112	90	137	180	162	307	187	468
63	9	88	37	113	93	138	184	163	312	188	475
64	10	89	39	114	96	139	189	164	318	189	483
65	11	90	40	115	99	140	193	165	324	190	490
66	11	91	42	116	102	141	198	166	330	191	497
67	12	92	44	117	105	142	202	167	336	192	505
68	13	93	46	118	108	143	207	168	342	193	512
69	14	94	47	119	111	144	212	169	348	194	520
70	15	95	49	120	115	145	217	170	354	195	527
71	15	96	51	121	118	146	221	171	361	196	535
72	16	97	53	122	122	147	226	172	367	197	543
73	17	98	56	123	125	148	231	173	373	198	550
74	18	99	58	124	129	149	236	174	380	199	558
200	600										

· 突破职业等级上限

在正常情况下，职业等级的上限均为LV30。当进行转生后，将根据转生时的级数，对职业等级的上限作出相应提高。LV50～99转生+1，Lv100～139转生+5，Lv140～169转生+10，Lv170～199转生+15，Lv200转生+20。职业等级的上限最高为50。

强化数值所需要的点数

项目（增加量）	1段	2段	3段	4段	5段	6段	7段	8段	9段	10段	总计点数	总计上升值
HP（+50）	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	375	+500
PP（+5）	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	275	+50
基本攻击力（+35）	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	425	+350
基本防御力（+30）	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	260	+300
基本命中力（+20）	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	475	+200
基本回避力（+8）	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	475	+80
基本法击力（+50）	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	425	+500
基本精神力（+40）	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	260	+400
基本持久力（+2）	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	110	+20
エクステンドコード	1个5点，1次转生最多换10个											

·提升职业技能点数上限

同样是在道具店（バトルショップ）的タイプカウンター，选择アビリティカスタマイズ就可以给现在的职业装上职业技能。当玩家第一次转生时，可以使用的职业技能点数上限将会+4。

无限任务

作为本作的新追加要素，无限任务成为了大家刷道具与经验的好去处。在任务中心，玩家可以接到无限任务（インフィニティミッション），将其完成后，就能得到该任务的合成点数。有了合成点数，现在就可以来详细讲解了。

“合成”是无限任务的关键词。刚刚提到的无限任务完成后，除了必定会得到该任务对应的合成点数外，还会在B等级后BOSS战后的箱子里得到全新的“任务光盘”。光盘拿到柜台就能登录成为任务代码。这些任务代码之间可以利用合成点数进行合成，生成更加高级的任务代码。参与合成的两个代码如果有相同的部分，这个部分的特性也会被放大，让代码进一步进化。



操作步骤：

1.在任务柜台选择“ミッションコード合成”。

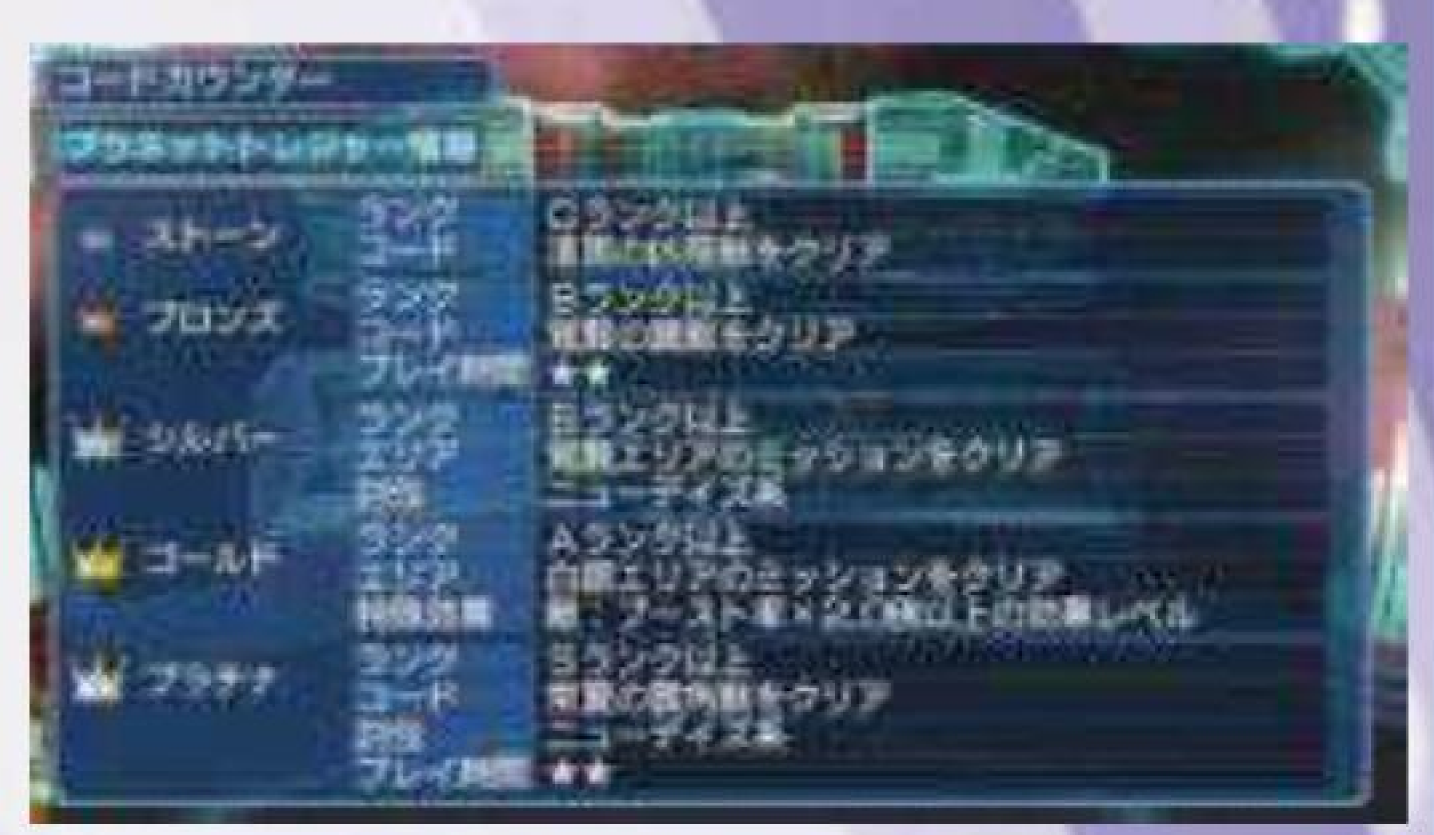
2.选择作为区域条件的任务代码（没有合成点数将无法选择）。

3.选择作为BOSS条件的任务代码（没有合成点数将无法选择）。

4.此时合成的预想图将出现在右方，确认后即可消耗合成点数进行合成。

行星宝藏

除了合成无限任务来刷道具外，在任务柜台处还可以确认プラネットトレジャー情报，里面记载着石、铜、银、金、白金五种财宝的获得方式，这就是“行星宝藏”。当玩家收集齐5个行星宝藏后，可以前往交换任务中的“トレジャー交换所”，交换到强化武器所必须的エクステンドコード（武器强化代码）与エクステンドコード∞。而获得方式每完成一次都会随机变化，所指定的无限任务代码都会有区别。如果想要更多的エクステンドコード∞，就需要玩家多多合成各种无限任务。



其他新要素

当然除了转生与无限任务以外，还有一些比较重要的更新点。

武器强化

前作中能够消耗一个武器强化代码，将任意一把武器强化到S级，并附加特殊状态。原本就



是S级的武器则能够被附加更强的特殊状态。而本作中这样的强化能够再进一步，消耗一个武器强化代码∞，可以令已经被强化过的显示“EXT FULL”的武器进一步增强。在副本中掏出最终强化后的武器，光芒可是比之前要更加耀眼。

武器强化代码可以通过チャレンジミッション（联机模式限定）获得，转生时可以交换，交换任务中“机械惑星の秘密结社”中也能以エクステンドフラグメント15个来交换。而武器强化代码∞则必须要从行星宝藏交换任务中才能得到。

武器合成

利用フュージョンコード（合成代码）的话，可以将相同名字的武器进行合成，以此提升该武器的属性。一个代码可以令最大10把武器合成。属性不同的武器进行合成，只能令主武器的属性+1%；属性相同的则+2%；属性相同且本身属性在30%以上，则+3%。

蓄力模式

本作中在武器柜台选择“チャージタイプ变更”，可以更改射击武器的蓄力模式。本作所有的射击武器都增加了一种跟前作不同的蓄力模式，可以根据自己的需要随时在此更改。

辅助角色

本作中可以将自己的角色制作成分身，然后在联机模式下传输给对方。这样对方即使在单机模式下，也能随时召唤你的分身来帮忙。这个做法的好处就在于分身的等级与武器与你完全相同，不会受到角色等级制约，非常适合练新人。同样，你也可以将自己大号创建的分身用来带自己的小号。







流程攻略

※本作的故事模式分为Episode 1和Episode 2。Episode 1即为前作故事内容，在《掌机王SP》125辑上有详细的攻略，因此不再赘述（前作没有通关的玩家，亦可以在本作中继续完成前作的故事）。本次流程攻略仅对Episode 2进行指引。想要玩True end的玩家注意参照流程攻略的最后部分。

虽然击败了卡姆哈（前作最终BOSS），但格拉尔太阳系因突然变异而诞生了“暗人类”这一全新的种族，另外也出现了迷一样的碎片。为了解开两个迷题，微翼的众人还不能停下脚步……

TIPS 在选择表演动作时，按住R键选择，会做出相反性别的动作。

序章

作为倡导亚空间理论的第一人，艾米莉亚与主人公受到GRM公司的委托，跟随修格一起对GRM公司所保管的谜之黑色碎片进行调查。来到保管库后遇到了一位黑色长发的暗人类少女侵入者，她将黑色碎片消除后，利用神秘的力量将修格打伤。众人只好一起阻止她。

BOSS战

VS 黑发の剑士

要点在于躲在BOSS的身后，让她的目标集中在NPC身上。击败她会得到1000pt，但其实无论胜败都能发展剧情。

战斗中，主人公与艾米莉亚听到了黑发少女处传来的另一个神秘声音，他们推断这位叫渚的少女也是旧文明人的共生者。在渚伺机逃离后，两人返回微翼公司准备向克劳奇报告经过，没想到却立刻接到了渚的委托。



第一章

狩猎恶梦的剑士

ACT.1 对于被误认为卡姆哈的同伙一事，渚叫出她体内的旧文明人瓦伊纳鲁来进行澄清。他们的目的是要断绝在SEED影响下发生的暗人类变异，并委托能够看见旧文明人的两人来做他们的护卫。从大厅中央的传送点前往任务中心，选择第一项故事任务（以后发展主线剧情都是这样操作），来到新人类的行星纽迪兹，与渚一起进行暗人类诞生原因的调查。任务中要保证渚的安全，同时破坏地面的侵食水晶。在途中会有隐藏的侵食水晶，当渚说出红字提示的时候，要按住L键+方向键进入主视点模式寻找地面发亮的地方，就能发现。第一个区域共有9个水晶。

进入第二个区域后，侵食水晶全都是隐藏的。按下SELECT键，选到绿色界面的第二页，选择“侵食水晶はどこ?”，渚就会告诉你水晶的位置。当渚说出“近いな”的字眼时，说明就在附近。此时对附近进行攻击，大致上就能发现（也可以用主视点模式寻找）。第二个区域共有5个水晶。

最终区域要通过传送阵前进，破坏6个可视的水晶后，就可以进入下一个区域进行BOSS战。

BOSS战

VS ゴランガラン

一只巨大的变异老虎。攻击方式跟杂兵老虎没多大区别，绕到背后全力输出就行了。

渚找出这个区域中的黑色碎片后将其回收。这些碎片是来自SEED的暗之力，也是暗人类出现的原因，放置不管将会导致暗黑佛复活，毁灭格拉尔太阳系。因为回收碎片而力量透支的渚此时晕了过去，这就是渚需要护卫的原因。

在渚休息回复的期间，去完成一个自由任务（每结束一个章节的主线任务后，都需要完成一个自由任务后才能接到主线的后续任务，此后不再赘述）。



第二章

108个碎片

ACT.1 进入咖啡店后，克劳奇委托主人公进行原生生物变异的调查，正好跟渚的目的一样。接受主线任务来到帕尔姆行星上，遇到了委托人露米亚与修格。经过主人公的劝解，修格暂时放下对渚的追究。进入第一个区域，来到深处，主人公负责将捕获对象引进黄色的陷阱中，然后按下SELECT键，选到绿色界面的第二页，选择“黄色フェンスを闭じろ”就能将其捕获。注

意不能将其打倒，而且主人公本人在陷阱中时是无法捕获对象的。



进入第二个区域，目的仍然是捕获，操作也与之前相同。黄色的陷阱捕获ボルティ，蓝色的陷阱捕获ヴァーラ，绿色的陷阱捕获アスターク，捕获アスターク的时候推荐站在绿色陷阱中进行防御，引诱它喷出暗流，然后就能轻松捕获了。

第三个区域仍然是捕获任务，两个陷阱任中启动一个，都会在10秒中后解除，所以要在捕获一只怪兽后的10秒内捕获另外一只。第二个陷阱区域就将对象正常捕获，然后进入BOSS战。

BOSS战

VS ボラ・ウリーマ

攻击力很高，要随时注意自己的HP。其余难度不大。

击倒ボラ・ウリーマ后进入最终区域。这个区域的敌人无法用通常攻击造成伤害，必须使用地图上的炮台进行攻击。按下SELECT键，选到绿色界面的第二页，选择“シールド展開！”就能产生15秒内保护主人公的护罩。基本战术是展开护罩，踩上炮台攻击，护罩即将消失时离开炮台躲避攻击，然后循环。要注意护罩消失后会有5秒钟无法再次展开。歼敌方面优先选择火焰花，在护罩时间内不打掉的话将会被造成非常严重的损伤。三座炮台中靠前的两座可以按住□进行连射，注意不要搭乘错误了。完成后进入ACT2部分。

※在ACT为复数的章节，完成一个ACT后，系统会询问是否继续发展剧情。选择第一项则立刻开始下一个ACT；选择第二项则会回



到クラッド6基地，做一些装备调整什么的，之后再次前往任务中心就可以继续进行下一个ACT。

ACT.2 主要的任务是保护调查机械。机械会自动朝着每个调查点前进，主人公需要扫清路上的障碍与杂兵。机械受到攻击会耗损耐久度，降到0则任务失败。

第二个区域需要指示调查机械前进的方向，选择正确的话可以无伤通过。路线是右、左、左。

第三个区域比较单纯，踩上传送阵，全灭杂兵以后打开机关就能扑灭火焰让机器继续前进。第四个区域将由玩家自己操控调查机械闪避陷阱，滑杆推右是前进，推左是停止。注意机械接受指令会有半秒的延迟，算好提前量。完成调查后，进入最终区域进行BOSS战。

BOSS战

VS ディラ・ブレイヴァス

比较难缠的龙型BOSS。血多防高，移动时的踩踏也会造成伤害。甩尾时会对周身产生攻击判定并生成龙卷，一定要看准了防住。千万不要吝啬吃药。

得到第106个碎片后，修格虽然相信主人公与渚不会恶用碎片，但仍然要求渚做出说明。“因为碎片会给格拉尔带来灾难，因此我在收集碎片，马上就要完成了，格拉尔也会迎来真正的和平。”对于不擅长表达的渚来说，这番说辞毫无凭证，但修格却选择相信她所表露出的觉悟与信念。自己的语言被人所相信，这对于渚来说是非常高兴的。

经过回复后，渚前往微翼公司向克劳奇打听有关剩余的原生生物异变的情报，不过缺乏常识的她动用了稍稍过激的手段……经过主人公的道歉与说明，克劳奇察觉到渚与以前的艾米莉亚有着相同的举止，因此他同意向渚提供情报。

第三章

生命只有一次

ACT.1 前往咖啡厅见到了新人类少年尤多，他是这次的情报提供者，他常在的修行场内部出现了许多未曾见过的怪兽。前往修行场后，经过一场小规模的杂

兵战就会进入区域二。从现在开始需要追赶先行的尤多，如果让尤多拉开太多的距离就算任务失败。

从区域二到区域四会变成横向前进的视点，无法使用特殊攻击和主视角模式。这段路程上有着各种各样的陷阱和敌人，基本都是在尽快击倒敌人然后向前追赶尤多。注意敌人的攻击力比较高，再配合烦人的陷阱，必定会大量消耗药。

进入区域五与区域六后，视点会变为俯瞰。区域五要攻击路上的特殊箱子，使其移动到红色点上，就会出现敌人，全灭后才能继续前进。区域六则不断消灭杂兵就行。进入最终区域后开始BOSS战。



BOSS战

VS ディー・ロレイ

与PSO不同，这个BOSS不会降落到船上，因此要利用中央的机炮台进行攻击。射击时要瞄准头部与身躯才能得到大伤害。BOSS的攻击方式比较单调，只有停留在中央上空时发动的来回两次撞击需要特意从机炮台上下来躲避。

ACT.2 来到尤多的雪山修行场，遇到了盗贼的首领泰拉，众人暂时决定一起进行此地的调查。这个区域有9个传送装置，通过一个传送装置进入单独区域解除机关，就能前往下一个传送装置。将9个机关全部解除后，就能进入大雪原区域。大雪原区域也跟之前一样，解除9个机关就能进入飞雪峰。然后就是BOSS战。

BOSS战

VS ドゥガ・ドゥンガ

一开始攻击支撑脚，受到一定伤害后本体就会掉落在地上，此时集中攻击中央的弱点。当脚开始发光时进行防御或回避，就可以轻松战胜它。

渚感觉到碎片气息突然消失了，这次似乎是白忙活了一场。在战斗中，尤多和泰拉都感觉到渚似乎早已接受了死亡的命运，她的战斗方式危险得一塌糊涂。于是渚在尤多和泰拉那里都得到了同样的教诲：生命只有一次，一定要珍惜。暂时还未能完全理解这句话的意思的渚一个人静静地思考着……



第四章

命运的选择

ACT.1 在艾米莉亚的召集下大家集合到咖啡厅。得到了博士称号的艾米莉亚招待大家一同前往海水浴场玩耍，同时也为最近没有精神的渚打气。大家开心地玩耍了一番，渚也重新打起了精神，她会永远记得这是她有生以来最开心的日子。

回到微翼公司后，基地内部忽然响起了非常事态警报！之前的海水浴场突然出现了变异的原生生物。主人公与渚跟随微翼的佣兵库诺与巴斯克一起前往现场。

第一个区域前进一段距离后会发生剧情，启动黄色的护罩后，要守护护罩装置不被怪兽破坏。一旦被破坏，怪兽就会侵入基地，提升被害率。当被害率达到100%，任务就会失败。第二个区域跟第一个区域流程差不多。

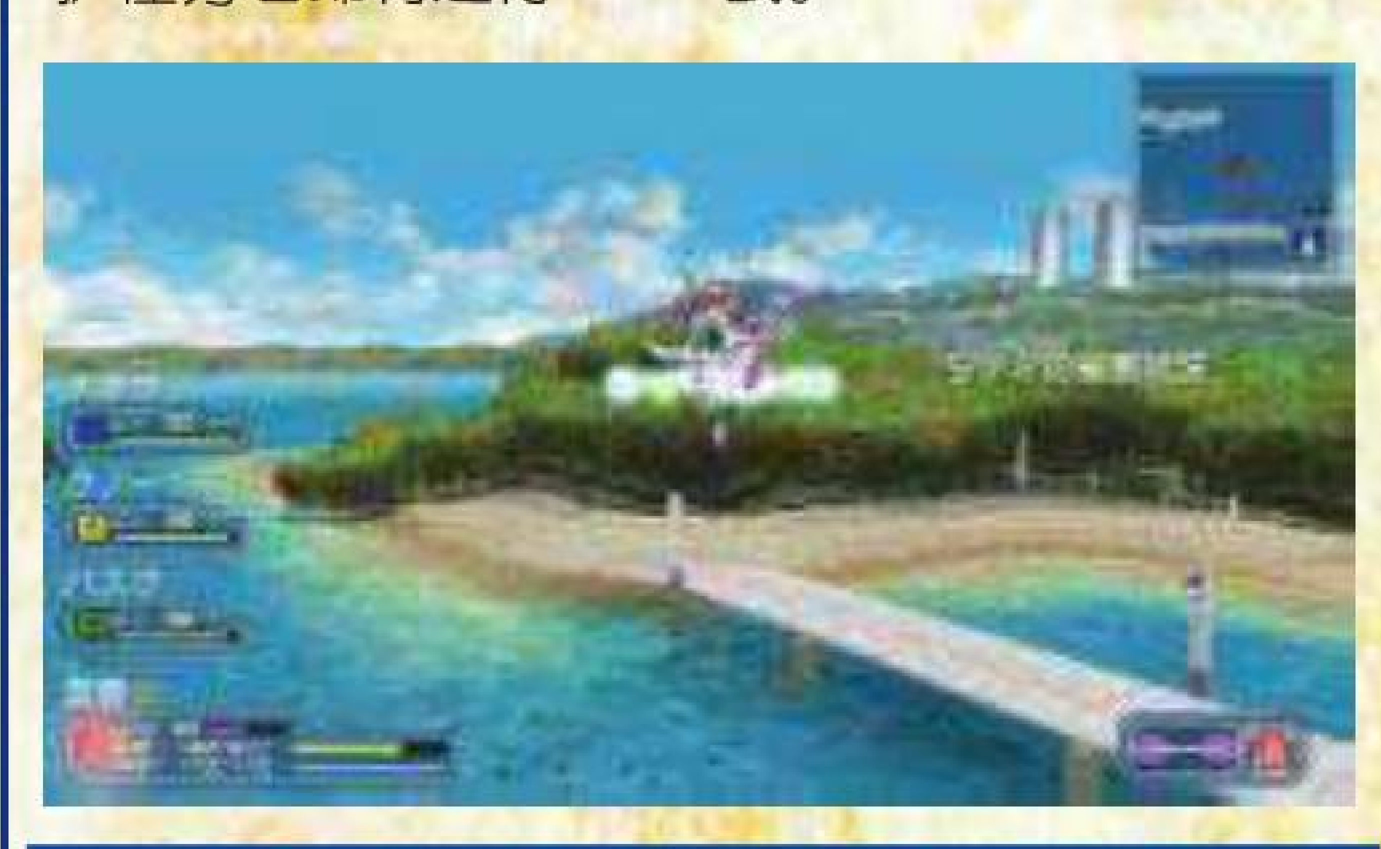
第三个区域的护罩装置在海上，要么在远距离用炮台击破，要么利用传送装置近距离保护。注意炮台很难打到蓝色的小拉比鸟。

第四个区域比较麻烦，要同时守护两个护罩装置。尽量保护血少的装置吧。

第五个区域首先是利用跳台前往中间小岛



上的机炮台，然后利用射击保护两个护罩。再往深处前进后，会在一块空地中保护一个护罩装置，攻击周围的红色机雷可以一次性攻击周围的怪兽，不过有使用次数限制。完成这个保护任务后即将进行BOSS战。



BOSS战

VS ギール・ゾーグ

至今以来最难缠的一个BOSS，倒不是因为攻击力有多高，而是因为同伴AI实在不给力。一开始这个螃蟹BOSS就是个靶子，集中输出一番后，它会褪掉身上的壳。然后它会在自己经过的地方留下紫色的有毒地面，踩在上面将会受到大伤害。然后同伴们还要一个劲往上踩，即使用快捷命令也拉不住……攻略方法是尽量绕到BOSS的左后或者右后，近战职业可以在那里一次攻击到多个部位，而不会踩到有毒地面。同伴死了就用月粉救起来（不救也可以，你自己跑一会儿，他们就活了），只要耐心一点，终究是打得过的。

回收了第107个碎片，渚再次昏迷了过去。将她运回自己的房间后，瓦伊纳鲁告诉主人公，渚越是回收碎片，记忆就越会消失。这就是她缺乏一般常识的真相，但无论如何，她都会记得自己的使命是回收碎片。究竟是谁给她下达的这样的指令？

ACT.2 艾米莉亚告诉主人公，如果渚将所有的碎片回收到自己体内的话，有可能会成为第二个暗黑佛。此时基地内部再次响起警报，渚竟然对基地内部的同伴举起了刀刃。此时的对话全部选择第一项后，渚催促着主人公与自己交战并杀死自己。此后会进入BOSS战，主人公将再次面对渚。但是这次的目的是在1分30秒内不攻击渚。只要一直绕着场地周边跑就行了（在这里击败渚的话，将会进入Bad end）。

主人公始终不与渚交战，无法忍受的瓦伊纳鲁突然现身，将他之前在雪山悄悄吸收的碎片与渚体内的碎片融合在了一起，促使暗黑佛复活。另外他还召唤出了旧文明时代的巨大飞船“圣柜”，并占领了渚的身体，向微翼的众人传达了他的信息：杀掉渚的话，格拉尔就能得救，否则等待着众人的只有灭亡。

泰来与修格出现在面对圣柜束手无策的众人面前，他们称是被主人公的邮件叫来的，为的就是将主人公一行送上圣柜。艾米莉亚检查了主人公的电脑，发现这是之前瓦伊纳鲁所安置的自动程序，瓦伊纳鲁告诉大家，只要将圣柜中枢的他击倒，格拉尔就能恢复和平，渚也能得救。



最终章

我一生的故事

ACT.1 来到微翼公司与克劳奇商讨后，主人公与艾米莉亚下定决心要拯救クラッド6基地与渚，希祖鲁与尤多也前来帮助他们。前往柜台中心接受主线任务，在修格的援护以及泰拉的驾驶下，众人成功突入了圣柜。

这个迷宫的评价是根据通过的时间来决定的。区域一一路扫荡过去就行了，区域二在通路上会散布着一种左右摆动的红色光束，碰到的话就会出现杂兵，所以一定要用回避闪避过去。

区域三的难点在于喷射冰气流的移动炮台，注意隐蔽在护罩后面慢慢接近。

区域四需要将同伴分别留在4个地方同时开启装置，留下第1个和第3个同伴后各会有一场战斗，因此尽量让对玩家来说战斗力高的同伴最后离开。区域四突破后会进入异空间，展开BOSS战。



TIPS 战场中不装备武器的情况下，按□键可以做出表演动作。

BOSS战

VS オルガディラン

暗属性的龙型怪兽，旋转扫尾攻击的范围非常大，还会召唤暗球咬人后自爆。找个光属性的武器去打比较好，看准甩尾的准备动作就回避或防御。如果是远程武器，开主视角模式打肩部一带的伤害比较高。在他发出叫声时，就准备好回避或防御。听到蓄力的声音时，注意看自己脚下，当白光最浓时就进行回避。当它消失在屏幕上时，就看地面暗色最浓的地方，那就是等下他会从地下钻出来突击的地点。被暗球咬到之后，老老实实进行防御吧。

ACT.2 这里最好要准备一件强力的光属性武器。进入新的迷宫后，每一个区域都将会有SEED逐渐侵蚀该区域。当侵蚀率到达100%时将给主人公一行持续造成伤害，更麻烦的是会令视野变差，所以要尽快破坏SEED阻止侵蚀。到了区域二，按下开关就会出现敌人，不断清扫敌人后就能前进。区域三跟区域二也差不多。这个迷宫中要特别注意人马骑士，它会吸收你的PP，让你无法进行回避和防御，然后再用超高伤的激光攻击，一不注意就会死掉。区域三通过后就会进入最终区域，展开BOSS战。

BOSS战

VS 暴走するナギサ

这场战斗是一对一。渚是暗属性，一开始只会使用三招：将长剑举过头旋转，放出4道刀光；冲刺过来以后砍一刀；以及突然横向斩出6道刀光，其中最后一种攻击方式比较难以回避，一旦被命中，立刻要横向回避避免被追击。对她造成一定伤害后，她会将盔甲状的刀刃设置在场地上，这些刀刃不能破坏，但你一靠近它就会遭到攻击。同时渚本身也会开始利用技能进行攻击，威力很大。远程职业就要随时注意周围刀刃的动向，远离渚进行攻击；近战职业要看准渚的连续攻击停下来之后输出一下再跑。这一场BOSS战需要耐心。



ACT.3 瓦伊纳鲁要渚将她体内的碎片转移过来，这样她就能得救。但渚固执地认为，她达成长久以来的使命之时才是她最幸福的时刻。暗黑佛的力量已经无法抑制，瓦伊纳鲁只得启动了圣柜真正的力量，化为了阻止暗黑佛扩散，并能将其真正消灭的结界。

BOSS战

VS ダーク・ファルス・ディオス

这个BOSS的物理防御极高，打它的身体的话伤害是在个位数。攻击橙色部分能提高一点伤害，而它的弱点是随机出现在橙色部分的人脸状纹章，击中这个部位可以提升约身体伤害的20倍。橙色部分分别在四肢、头部、前胸和尾尖。攻击四肢时在地面行动，攻击头部、前胸和尾尖就需要按SELECT选择到空中攻击。

空中靠近它它会挥刀，看准时机回避掉就行。当它双刀指向前方时，会将角色吸过去然后放射激光炮，此时要注意一直往反方向跑。地面靠近它时它会用右前脚攻击你，从后面接近时会用左后脚攻击。一段时间后它会震地，如果不进行回避，在空中也会被震回地上。爬起来以后记得立刻防御，否则100%会被打。震地是二段攻击，在地面的话记得要回避两次。当它将刀插入地面时，我方的任意一名角色下方会出现火柱攻击，要注意观察。此时最好降落到地面，会好躲不少。

造成一定伤害后，BOSS会进入第二形态，全身变红。打法跟之前一样，不过它的地面脚攻击速度变快了很多，当弱点出现在脚上时会打得很麻烦。另外这个形态下，它的尾巴会喷射出激光，还会使用瞬间移动攻击。瞬间移动攻击时，如果你在地面上，前两次是用前脚来攻击你，第三次则会震地，看准了回避毫无威胁。如果在空中，前两次则是用刀砍，第三次是前突刺，速度较快，所以推荐在地面进行回避。当它跳起来改变方向时，如果主人公在他周身位置，必定会出前脚或后脚进行攻击，一定要注意回避。



Normal end

虽然击败了暗黑佛，但为了制御圣柜，渚选择和瓦伊纳鲁一起留在了这里。她的幸福终究和艾米莉亚的幸福是不同的吧。牺牲了渚，使得格拉尔恢复了和平，但艾米莉亚的心中始终留有遗憾。如果能够让渚对生存怀有更多的留念，是否就能够救下她呢……



True end

好感度变动选项	
第一章	放ってはおけない/ナギサに声をかけない/何がいるんだ？/抱きとめる/气にしない/玩家名称/まだ休んでいたほうがいい
第二章ACT.1	ナギサに助け舟を出す/大丈夫、ばれていない/そうかもしれない/慌てる
第二章ACT.2	怀かしい？/SEED封印が怪しい/そうだ/ナギサに任せる/病气じゃない
第三章ACT.1	そんなことはない/ヘンな感じがするらしい
第三章ACT.2	かけがえのない存在だ
第四章ACT.1	似合っている/理由を说明する/ナギサに话しに行く/默って頷く/ナギサを信じている
第四章ACT.2	战斗前全部选择第一项，战斗中不要攻击渚
第五章ACT.1	5人だ/何か考えごとでも？/决して谛めない
※红色部分是关键选项。第五章ACT.1的BOSS战后如果出现选项，就证明可以进入True end。	

与同伴一起欢笑、一起战斗，渚已经察觉到自己真正的幸福所在。暗黑佛无法存活在怀有希望的人体内，瓦伊纳鲁利用这个机会将暗黑佛引入了自己体内。圣柜启动，化为了阻止暗黑佛扩散，并能将其真正消灭的结界。渚从死亡的命运中被解救了出来，她现在则要亲手回报即将牺牲的瓦伊纳鲁。暗黑佛被彻底消灭。与渚道别之后，瓦伊纳鲁也欣慰地离开了世间。



渚怀着对瓦伊纳鲁的思念，来到约好了她的生日时两人一定会前往的地方。虽然瓦伊纳鲁没有出现，但他早在主人公的电脑中留下了信息。微翼的成员早已集合在此，带来了渚最想要的生日礼物——永远的朋友。



※Normal end与True end完成后将会各自开启一个外传任务，可以在エクストラ任务中接到。敌人的等级分别固定为40级以上和70级以上。



梦幻之星 携带版2 无限

玩后感

总体来说还是大家熟悉的那个《梦幻之星》。本作虽然提高了敌人的AI，使得战斗更加需要技巧，但手感依旧熟悉。新种族暗人类并没有破坏平衡，是一种极端且极富操作性的职业。无限任务打起来简单爽快，但制作时却需要花费一番功夫。转生系统为了防止玩家刷点数，前100级的奖励点数非常少。不过第一次转生后会立刻增加职业技能点数上限，因此推荐新玩家在LV50时先转一次，然后再开始练。直接继承高等级存档的老玩家，还是练到LV200后一气呵成吧。

TIPS 射击武器蓄力中可以按□键或○键取消。



《光明神话》这款“传说”大杂烩不知不觉已经第三作了，多达80名“《传说》系列”角色足以让人琢磨一番。虽然说总体变化不大，但过程中依然可以体会到制作方的用心。希望本篇攻略能够给予玩家有用的参考。

文 酷洛洛&雷伊

美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

世界传说 光明神话3

テイルズオブザワールドレディアントマイソロジー3

NBGI	RPG	2011年2月10日	日版
1人	6279日元	无对应周边	

系统详解

创建角色

在游戏界面选择“NEW GAME”后，系统会要求玩家创建一名角色，这名角色会成为玩家的分身，担当游戏中的主人公。设定的内容包括姓名、性别、初期职业、身高体型、发型、面部、肤色（肌の色）、胜利姿势（胜利ポーズ）、语音（ボイスタイプ）。如果玩家觉得麻烦的话，也可以选择随机让系统帮你自动搭配，全部设置好后，选择“决定”开始正式游戏。

前作存档联动

需要在游戏菜单选择“EXTRA”，然后再选择“インポート”，之后就可以分别与《光明神话》、《光明神话2》、《换装迷宫X》存档进行联动了。其中所得特典装备会保存在船上的仓库中。

《光明神话》

称号“テレジアの救世主”
任务“异世界のディセンダー”
装备“クラシックレザー装备一式”

《光明神话2》

称号“グラニデの救世主”
任务“秽れの王”
装备“トライアル装备一式”

《换装迷宫X》

装备“クラースの帽子X”
装备“エターナルソードX”
装备“慈爱の杖X”

职业系统

开始时玩家要从初期职业中选择其中之一，正式成为自由工会的的一员后，就可以与船上的アンジュ选择转职（转职する）。本作的初期职业和前作一样为7个，上级职业则增加了枪手，转职上级职业需要相应的下级职业达到30级，以下是各职业的转职条件。

全职业转职条件一览

职业	条件
战士	初期
剑士	初期
格斗家	初期
狩人	初期
盗贼	初期
魔术师	初期
僧侣	初期
大剑士	战士Lv30
双剑士	剑士Lv30
枪手（ガンマン）	狩人Lv30
拳法家（モンク）	格斗家Lv30／僧侣Lv30

职业	条件
主教（ビショップ）	魔术师Lv30／僧侣Lv30
魔法剑士	剑士Lv30／魔术师Lv30／僧侣Lv30
忍者	格斗家Lv30／狩人Lv30／盗贼Lv30
海贼	盗贼Lv30／枪手Lv30
圣骑士	僧侣Lv30／大剑士Lv30

船内设施

主角与众传说角色都可在班鲁迪亚号内进行活动。除了之前所说的大厅，船上还有各种各样的设施，按□键可以观察船内各层的地图以及可触发的事件，而不同层之间可以利用START进行快速移动，十分方便。

商店

在船内1楼的右下角是商店区，这里包括武器店的キュッポ、防具店的ピッポ、道具店的コーダ、锻冶屋的ポッポ、以及Grade商店的アーダ，其中Grade商店需要通关后才开放。

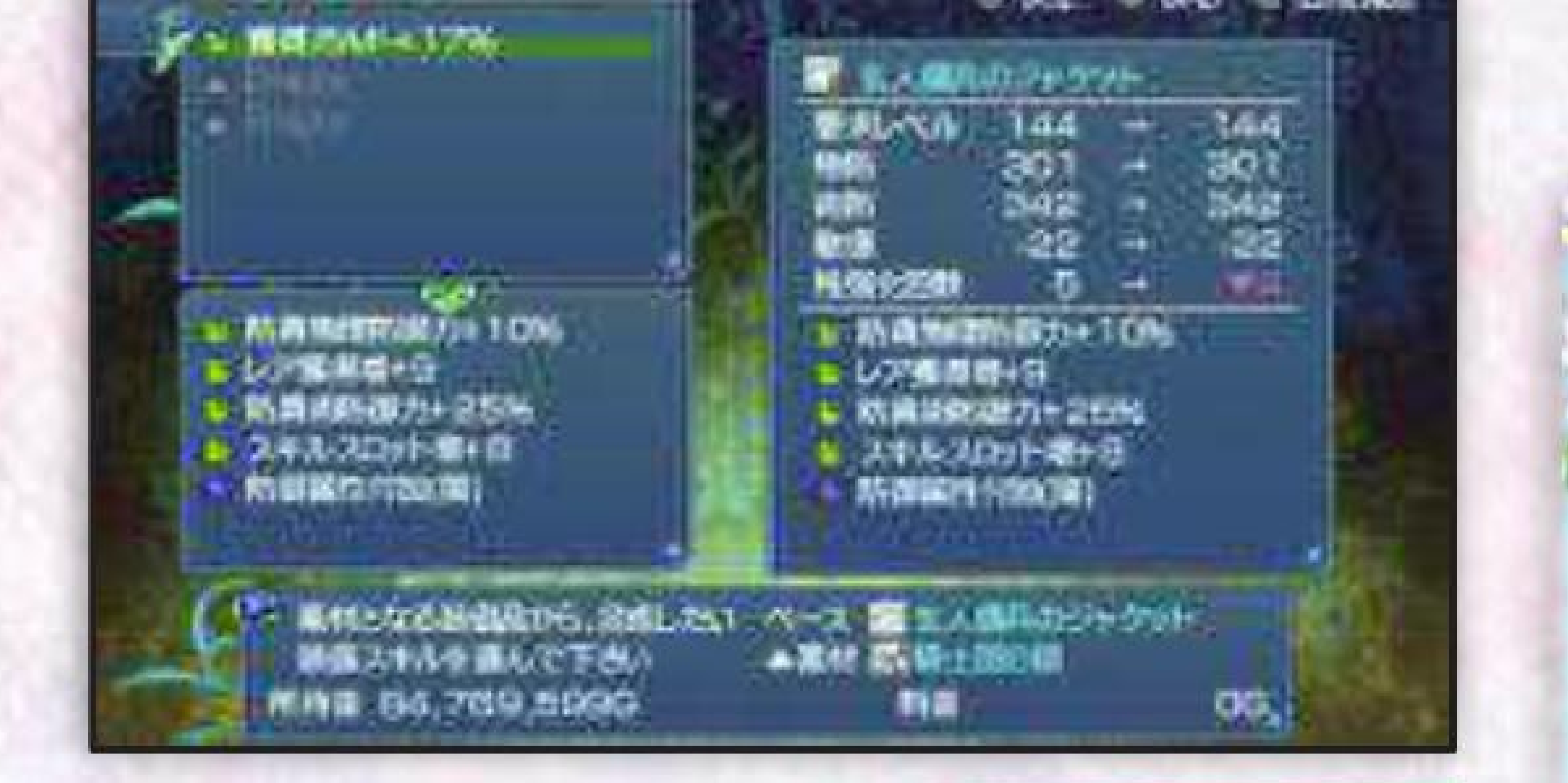
型纸交换

在1楼最右上角的房间与ロックス对话时，如果玩家身上收集一定数量的型纸。就可以交换相应的特别装备。

型纸交换物品一览

型纸名称	需要数量	交换物品
片手剑の型纸1	3	フランベルジュ
片手剑の型纸2	3	ヴォーパルソード
片手剑の型纸3	5	フライパン
片手剑の型纸4	5	ハリセン
片手剑の型纸5	6	长ネギ
片手剑の型纸6	3	ローレライ教团咏师剑
片手剑の型纸7	3	イクティノス
片手剑の型纸8	3	シャルティエ
片手剑の型纸9	3	ディムロス
片手剑の型纸10	3	ストームブリンガー
片手剑の型纸11	3	ラストフェンサー
片手剑の型纸12	3	アカバネソード
片手剑の型纸13	3	エターナルソードP
片手剑の型纸14	3	忍刀血樱
片手剑の型纸15	3	エーテルソード
片手剑の型纸16	3	ビーストソウル
两手剑の型纸1	3	クレメンテ
两手剑の型纸2	3	ファルステヴェルン
斧の型纸1	1	ピコピコハンマー
斧の型纸2	3	ガイアクリーヴァー
斧の型纸3	3	ディアボリッククファング
短剑の型纸1	5	フランスパン
短剑の型纸2	3	アトワイト
杖の型纸1	6	デッキブラシ
杖の型纸2	3	フォニックメイス
杖の型纸3	3	フォニックロッド
杖の型纸4	3	リリックセプター
杖の型纸5	3	天才ハロルドの杖
杖の型纸6	3	ルビーワンド
杖の型纸7	3	慈爱の杖
杖の型纸8	3	ペルナテッタ
杖の型纸9	3	ジアースロッド
杖の型纸10	3	フラワーオブライフ

型纸名称	需要数量	交换物品
杖の型纸11	3	クィーンロッド
拳の型纸1	3	ボクシンググラブA
拳の型纸2	3	カニ爪A
拳の型纸3	3	トゲグローブA
弓の型纸1	3	エデンズファイア
弓の型纸2	3	プライマルエルヴンボウ
服の型纸1	3	体操着A
服の型纸2	3	体操着C
服の型纸3	6	体操着E
服の型纸4	3	水着A
服の型纸5	8	水着B
服の型纸6	3	水着C
服の型纸7	3	かみなり样A
服の型纸8	3	胴着A
服の型纸9	1	ピヨコE
服の型纸10	3	カエルスーツA
服の型纸11	1	カエルスーツE
服の型纸12	12	エンジェル・スーツ
帽子の型纸1	3	ねこみみA
帽子の型纸2	3	バニーヘッドA
帽子の型纸3	3	パーティキャップA
帽子の型纸4	3	工事帽
帽子の型纸5	3	迷彩ヘルメット
帽子の型纸6	3	ねこにんマスクA
帽子の型纸7	3	コック帽
ブーツの型纸1	3	リングブーツA
ブーツの型纸2	3	ねこにんブーツA
ブーツの型纸3	3	运动靴A
ブーツの型纸4	3	ホワイトソックス
ブーツの型纸5	3	ねこすりっぱ
サンタの型纸1	3	サンタ帽
サンタの型纸2	3	サンタ・スーツ
サンタの型纸3	3	サンタ手袋
サンタの型纸4	3	サンタブーツ
メイドの型纸1	4	メイドカチューシャ
メイドの型纸2	4	フレンチ・メイド
メイドの型纸3	4	メイドパンプス



锻冶屋

游戏进展到一定阶段，船上商店的右边就会开放锻冶屋，在这里玩家可以对武器和防具进行合成和强化。锻冶屋有自己的锻冶等级（锻冶ランク），随着玩家完成相应的特殊任务，锻冶等级就会提高，可使用的强化素材就越多。武器和防具都具有自己的强化次数上限（残强化回数），每进行一次合成或强化都会消耗一点，若次数变为0则无法再进行合成和强化。

合成

每一件装备都有强化槽，而部分装备的强化槽更附带了装备技能，玩家可以将同为武器或防具的两件装备进行合成，把该装备上的技能转移到另一件装备上。合成时玩家选择的第一件武器为基础装备，而第二件则为素材装备，注意当玩家把素材装备上的技能转移到基础装备上后，素材装备就会消失，因此进行合成前需要分清楚哪件装备需要保留。另外合成需要支付一定的金钱，转移的技能越多，所需要的金钱也越多。

强化

利用强化素材可以对武器进行强化，强化后武器的基础能力会有显著的提升。强化所用的素材越珍贵，所强化出来的效果也就越好，不过注意强化后的武器所需等级也会相应提高，因此强化前要考虑是否适合目前角色等级使用。

锻冶屋相关任务一览

任务名	出现条件	相应奖励
ポッポを探してくれキュ!	完成“晓の从者、潜む”	开启锻冶屋
黄金の槌を探せ!	完成“创世の时を知るモノ”	锻冶屋等级2
灼热のコークスを探せ!	完成“水の上をすべる花”	锻冶屋等级3
疾风のフイゴを探せ	完成“宙からの贈り物ショップ”	锻冶屋等级4
纯洁の装束を探せ!	完成“封印次元を展开せよ”，锻冶屋等级4	锻冶屋等级5

生产

本作的生产系统分为三大类，包括料理、果冻（グミ）、瓶（ボトル）三种。料理可以在迷宫期间发挥各种增益效果，例如最大HP提升、攻防提升、获得资金增加等；而果冻则是我们常用的战斗道具，多为HP、TP回复；瓶则为战斗和迷宫内的支援道具，如状态异常回复、复活等。生产物品需要相应的配方，随着游戏过程中打开各种宝箱、以及完成道具商店中的小老鼠コーダ的委托，可以获得生产相关的配方。

作战·队列

这里可以设置队员的出击位置和NPC的战斗风格，初期只有初级战术可以选择，完成重要任务“晓の从者、潜む”后会开启中级战术，战斗优先选项也会增加，完成重要任务“创世の时を知るモノ”后会开启剩余的战术指令。根据角色特性适当调整战术，对战斗有着相当重要的作用。

基本行动	效果	队列位置
自由战斗	根据自身职业特性选择战斗方式	不影响
全力战斗	不考虑剩余TP全力进攻	不影响
近接战斗	经常靠近敌人展开战斗	靠近敌人
后方战斗	经常远离敌人以进行战斗	远离敌人
支援战斗	以辅助和支援攻击为中心进行战斗	远离敌人
防御战斗	防御比重较高的战斗方式	不影响
节约战斗	不使用TP进行战斗	不影响

光の几何场

进入迷宫后玩家的保存操作将受到限制，这时里惟一能保存的方法就是前往迷宫的“光の几何学场”，避免游戏途中GAME OVER，遇到光の几何学场要记得先保存。

战斗系统解说



遇敌

游戏采用可见式遇敌，玩家与迷宫内的怪物接触就会发生战斗。而根据接触情况也可以分为蓝色、红色、白色和黄色，蓝色为我方抢先进攻，主动接触怪物背部就会出现，战斗时怪物会背对我方，部分怪物会出现气绝状态，是我方进攻的好时机；若反之则为红色状态，因此平时要注意避免遭到怪物的偷袭；白色则是互相正面接触，战斗时双方均为正常状态。最后一种黄色为固有遇敌，多为剧情或重要战斗，这时玩家无法选择逃走。

战斗操作一览

按键	作用
滑杆	移动
←/→	水平移动
△	战斗菜单
○	攻击
×/方向键+×	术技
□	防御
□+↓	术防御
□+↑	跳跃
L	更换技能栏
R	更换目标
L+R	极限突破
L+↓+R	光明疾驱
L+←/→	更换特技栏
SELECT	切换自动（AUTO）/半自动（SEMIAUTO）/全手动（MANUAL）操作模式
START	暂停
战斗菜单下START	更换主控角色

战斗菜单解说

①状态栏：显示角色的HP、TP以及极限槽，最左一名为当前玩家的主控角色。
②当前锁定目标。
③连击数与伤害。
④术技设定：设置特技和术的快捷方式。
⑤基本行动、优先行动设置：设置非主控角色的战斗风格与行动优先值。
⑥使用道具。
⑦逃走，等待时间结束后就能成功逃走。
⑧敌方组成。



连技的基本组成

“《传说》”系列的传统连技规律，游戏中每一个招式都会有其特性说明，一般来说都是以“特技→秘技→奥义”这模式展开攻击，要有效率地进行攻击，这点是不能忘记的；其中术为独立体系，除秘奥义外不能衔接任何招式。

极限突破

（オーバーリミット）



当状态栏最下方的绿色极限槽涨满（显示为“MAX”）时，按L+R键就能发动极限突破。发动时极限槽会徐徐减少，而期间攻击力、防御力、敏捷值大幅提升，术咏唱时间缩短、异常状态回复、使用术技不消耗TP、受到攻击不硬直，该模式是一口气击倒敌人的有效手段，同时极限突破也是发动秘奥义的首要条件。

光明疾驱

（レディアントドライヴ）

同样在极限槽涨满时发动。按住L+↓不放再按R键就能发动光明疾驱。发动期间使用术技不消耗TP、无视特技→秘技→奥义的连技规律、术咏唱时间为0，因此在光明疾驱状态下，角色所学得所有术技都能够无间隔连续使用，既可以使用回复术在短时间内回复体力，也可以用各种攻击特技和术进行眼花缭乱的爆发连击。不过注意光明疾驱期间受到攻击是会出现硬直的，也不能使用秘奥义。

秘奥义

角色在45级时就会自动学得秘奥义，在极限突破期间使用奥义或术时长按○键就能发动。秘奥义威力巨大，在BOSS战有着非常可观的输出，但使用后极限槽就会立即清空，因此发动时机最好为极限突破即将完结的时候，可以更有效率地运用极限突破打击对手。

状态异常·变化效果一览

名称	效果
毒	HP随时间逐渐减少，战斗结束后持续生效
衰弱	HP上限减半
封印	无法使用术技
マヒ（麻痹）	一定几率无法进行攻击等行动
石化	无法进行一切行动
气绝	一定时间内无法行动
战斗不能	HP变为0时的状态，无法进行一切行动
攻击力アップ/ダウン	通常攻击与技的威力上升/减少

名称	效果
防御力アップ/ダウン	受到敌人的攻击伤害减少/上升
术攻击力アップ/ダウン	术的威力上升/减少
术防御力アップ/ダウン	受到敌人的书攻击伤害减少/上升
敏捷アップ/ダウン	攻击的会心率上升/减少；受会心一击几率减少/上升
异常状态防御	不受异常状态影响
状态变化防御	不受负面状态变化影响
咏唱速度アップ	术的咏唱时间减少



游戏流程攻略

1.前往自由工会（アドリビトムへ）

本作的故事发生在受世界树的恩惠而获得不断发展的世界鲁米纳西亚（ルミナシア）。开篇剧情系列老玩家应该很熟悉了，主人公（名字由玩家自定义）从天而降，除了自己的名字之外记忆全失的他邂逅了少女卡侬诺（カノンノ），卡侬诺建议无处可去的主人公跟她一起下山到船上去。剧情之后前进可发现存盘点。在桥边调查机关可放下桥梁，过桥之后是第一场战斗，轻松获胜之后得到第一个称号“战いの火盖”，因为有经验值加成，记得马上装备上。一路往ルパーブ溪谷下流方向前进，巨大的飞船班鲁迪亚（バンエルティア）从天而降出现在主人公面前，这也是他今后的据点。

船上迎接主人公的是来自《无瑕传说》的安洁（アンジュ）。作为自由（アドリビトム）工会的会长，她希望主人公在恢复记忆前能够成为工会的一员留下来。此时卡侬诺会带主人公与船上的其他成员打招呼。在船上按□键可以查看船内地图，按十字键的左右可以切换船内地图的各个房间，按上下可以切换楼层，地图上标有Event记号的即为有剧情触发的地点，其中橙色的为主线事件，蓝色的为支线事件，一目了然。根据地图上的提示分别前往1楼的研究室、医务室、2号室、食堂可触发主线剧情。全部对话完毕后回到安洁处与之对话，可接到第一个重要任务“退治のやり方”，目的是前往コンフェイト大森林消灭10只プチプチ。这里大概说一下迷宫中宝箱的问题，红色的宝箱是每次进入迷宫时会重新出现的，而绿色的宝箱只能取得一次，蓝色的宝箱是任务中需要寻找的关键道具。完成这个简单的任务之后回到船上，在前去商店触发主线任务前，可以先去食堂和洛克斯（ロックス）对话，今后将收集的型纸交给它，达成数量要求即可交换到装备。

前往商店可学习购买道具，对于RPG玩家来说这应该是小菜一碟。回到安洁处，她建议主人公前去船内与其他之前没见过面的成员问好。全部对话完毕后回到1F大厅，新的主线任务“采掘のやり方”出现，目的是前往ブラウニー坑道深处采掘3块铜。依然是很简单的任务，迷宫中原本关闭的门可通过踩机关和开开关的方式来打开。

交完任务后去B2F的各个房间与剩下的一批成员打招呼（没办法，工会的人实在是太多了），全部拜访完毕后菜单“ライブラリ”选项中的“人物名鉴”项目开启，玩家可以在此查看本作中《传说》角色们的出处与档案。回安洁处可接到下一个重要任务“入队试验”，目的是和卡侬诺一起前往ルバーブ连山挑战ガルーダ。ルバーブ连山即游戏开始时的那个山岳场景，前进途中卡侬诺会教主人公一些生产相关的知识，这样就能在菜单中进行生产了。BOSS位于游戏最初主人公与卡侬诺邂逅的那个场景，战斗难度不高，注意用连续技就可让它无还手之力。

完成任务后回安洁处，主人公经过重重考验，终于正式成为了“自由”的一员，在获得称号“アドリビトムの一员”的同时，菜单中的“あらすじ”（剧情大纲）等项目也开启了。今后在安洁处就能接受任务与转职了。

2.被预言的存在（預言された存在）～3.挑战萨雷（サレに挑む）

和前作一样，本作的主线剧情和重要任务都是通过不断完成支线任务才会出现的。因此当发现无法触发新的重要任务时，只要完成一定数量的支线任务再回1F大厅即可触发新的剧情。

完成一个任务后回到1F大厅会听到同伴们讨论救世主（ディセンダー）的传说。相传救世主是在世界遭到危机时诞生自世界树的勇者，勇者来到人间后会丧失一切记忆，并从人类那里学习各种知识一天天变得强大，在拯救世界于危机之后又会回到世界树。同伴们不由自主地将“救世主”与主人公联系在一起。

完成支线任务回到大厅，会听到安洁和卡侬诺讨论这个世界上的各国正围绕着现代能源“星晶”纷争不断的事情。继续完成任务，回到1F大厅会遇到《宿命传说2》的娜娜莉（ナナリー）和哈罗尔德（ハロルド）的来访，之后两名新同伴加入。

再完成一个任务后回到大厅，会发生洛克斯给卡侬诺买绘画本的剧情，前往操舵室把漏给的画笔交给卡侬诺，发现她笔下的画都是一些连她自己都不知道的场景，但她却相信这些地方真的存在。之后回大厅会出现新的重要任务“ヘーゼル村の者との接触”。克莱雅（クレア）的村子ヘーゼル村由于过度开采星晶导致土地贫瘠、民不聊生，她委托大家将一些药品和物资交给在コンフェイト大森林的村民，该任务维格（ヴェイグ）、敏特（ミント）和辛格（シング）三人会强制同行。来到森林的尽头发生剧情，主人公等人见到的并不是接头的村民，而是《重生传说》中的反派萨雷（サレ），他手上挟持着ガルバンゾ国的公主艾斯特尔（エステル），目的是要挟敌国。萨雷的魔法攻击威力较大，因此应多用连续技或使他浮空从而中断咏唱，战斗胜利后救下艾斯特尔，同样来自《宵星传说》中的尤利（ユーリ）和リタ（莉塔）赶到，三人决定先跟随主人公一起回船。



4.王女的崛起（王女の決起）～7.红烟（赤い煙）

由于萨雷的掺和，物资最终没有运成。来到1F食堂旁边的1号室，艾斯特尔表示在采掘地区的生物发生异变，据学者们表示，这是由于过度采掘当地的星晶所致，但是国家的评议会不仅不进行调查，反而因蛊惑民众罪逮捕了学者。艾斯特尔正是因此而离开国家展开调查的。

完成一个任务之后，尤利、艾斯特尔和莉塔成为同伴，新的重要任务“星晶采掘迹地への调查”出现，目的是与菲莉娅（フィリア）、里德（リッド）和艾斯特尔前往ガルバンゾ国在大森林的星晶采掘旧址进行调查。前往之前和萨雷战斗的地方会发生BOSS战。敌BOSSデカオタ弱点为火属性，建议我方等级在20级左右，否则打起来会比较辛苦。战斗胜利之后出现隐藏道路，继续前进，来到ヘーゼル村星晶采掘地迹，这里的植物由于星晶开采过度已经无机物化。此时来自《重生传说》的尤金（ユージン）和提特律（ティトレイ）赶到，一行人一起回船。去B2F的13号室可让尤金和提特律成为同伴，另外也可去商店和柯达（コーダ）对话触发支线任务，去2号室和克雷斯（クレス）对话可触发任务“やさしい兄贵”，该任务可让切斯塔（チェスター）成为同伴。

不断数个任务后，回船前往B2F的12号室，《永恒传说》的基尔（キール）和梅露迪（メルディ）加入队伍。基尔与众人分享了自己之前收集到的情报，出现生物异变的场所都会出现类似红烟的东西。重要任务“续·星晶采掘迹地への调查”出现，前往オルタータ火山进行调查，那里最近正好采掘过星晶。此任务威尔（ウィル）和露比娅（ルビア）会强制同行。在火山深处，果然发现了大量死亡的黑曜玉虫，而地底也像传闻的那样冒出了红烟，它们行动起来就像有意志的一样。在虫的尸体堆中，威尔发现了一只幸存的黑曜玉虫，他把虫子带回了船，准备今后对其进行观察。

8.黑曜玉虫（コクヨウ玉虫）～10.红烟异变（赤い煙の変化）

完成一个支线任务之后回到大厅，《宵星传说》的雷文（レイヴン）和朱迪丝（ジュディス）加入队伍。

再完成一个任务，有个名叫乔安（ジョアン）、一脸病怏怏的村民来到了船上。他从モラード村而来，是希望自由工会能护送他前往ブラウニー坑道的深处，据说那里有能够治疗他的不治之

症的东西。重要任务“病を治す不思议な存在”出现，珐拉（ファラ）、玛尔塔（マルタ）为强制同伴。前往坑道深处被铁门挡住的地方发生剧情，乔安会帮忙打开门，之后继续前进。BOSS战的敌人是两只ストーンゴレム，攻击力非常高，弱点为风属性。战斗胜利后，正像他的朋友米盖尔（ミゲル）所描述的那样，在接触到了红烟后，乔安立刻就痊愈了，仿佛之前从未得过什么大病。主人公不禁想起了看到黑曜玉虫尸体时飘起的红烟，内心一阵不安。

继续完成任务，来到B2F的17号室触发主线剧情，《无瑕传说》的斯帕达（スパーダ）加入队伍。根据他上船前得到的情报显示，红烟的存在已被大众所知晓，而人们对红烟的认识，也从原本的“包治百病”上升到了“能实现愿望”。

完成一个任务后回船，在研究室，众人发现之前饲养的黑曜玉虫开始了变异。看上去就像一块没有生命的矿物一般。大家纷纷推测这是红烟带来的不良后果。与此同时，モラード村的村长托马斯（トマス）前来拜访，他给自由工会带来了一个奇怪的委托。

11.奇怪的委托（奇妙な依頼）

安洁处出现重要任务“魔物の搬送”，此任务伊莉娅（イリア）和克雷斯会强制同行。托马斯村长希望工会能帮他把之前袭击村子的魔物转移到カダイフ沙漠的绿洲，托马斯还特别嘱咐众人在运送魔物的途中不能打开装有魔物的笼子，到了目标地点后只需打开笼子离开即可，这让主人公等人越听越觉得奇怪。

来到沙漠，一进去走几步就是与巨大沙虫的BOSS战，弱点是水属性，注意增强队伍的回复力量，仅靠伊莉娅一个人的话会有些吃力。继续前进来到深处的绿洲，记录点前方发生剧情。魔物的笼子遭到了突然出现的怪物的袭击，而笼子中的“魔物”遭到冲击醒了过来，它们发出的竟是人的声音。BOSS战的敌人是4只サンドファング，敌人的攻击力非常高且会石化，建议积满气后爆气先干掉一两只，否则跟4只同时周旋会很吃力。

战斗胜利后打开笼子，里面不出所料是乔安和他那同样由红烟治愈了大病的朋友米盖尔。他们痊愈后不久身体就发生了异变，并开始袭击村子，最终不得不被村里所放逐。看到两人悲惨的模样，主人公不由自主地走上前去，在一阵白光之后，两人原本异变的身体竟然奇迹般地恢复了原样。

回船后前往1F的医务室可触发主线剧情，此时船上也会出现很多支线剧情触发点，前去可以触发一些分支任务，并令新同伴加入。

12.现象的原因（現象の原因）~14.前往ミブナ之里（ミブナの里へ）

完成一个任务之后，《幻想传说》的阿洁（アーチェ）成为同伴，她带来了魔法戒指（ソーサラーリング），但需要注入自然界的能量才能使用。重要任务“ソーサラーリング1”出现，目的与尤金和恰特（チャット）前往火山为戒指注入能源，因为两人都不擅长回复，队伍中最好再专门安排一位回复型角色。在星晶采掘旧址前一个场景右上方原本关闭的门前调查会发生剧情，恰特帮助大家打开了绿色的门，之后便可继续前进。深处的记录点之后与BOSSフィアブロンク发生战斗，弱点属性是水，相比上一个重要任务的BOSS战来说难度不高。战斗胜利后继续前进，在注入了能源之后戒指就可以使用了。今后按□键可发射火焰，从而打开一些机关，利用这个方法射中场景左边红色的开关即可结束任务。

完成一个任务后到食堂触发主线剧情，红烟的情报依然屈指可数，克拉特斯（クラトス）建议去找精灵问一下。重要任务“ミブナの里へ向かえ”出现，前往与精灵有交流的ミブナの里打探情报，此任务克拉特斯和哈罗尔德（ハロルド）会强制同行。在坑道中看到红色的机关就用戒指发射火焰开启，这样就会逐渐打开道路，利用这种方法一直来到最深处挡住的门前，调查之后克拉特斯会把剑插入机关帮助大家打开道路，继续前进就可以来到4层采掘区，注意地上的尖刺会削减HP。在地面有4个机关的地方，按照“上右下左右上下左”的顺序踩地上的开关即可开启道路，注意正方向是挡住的门的方向。沿途哈罗尔德会捡到晓之从者的传单，这是一个等待着救世主出现的新兴教团，正在到处拉人入教。

记录点后方是BOSS战，敌人在受到一定攻击之后会分裂。胜利后椎名（しいな）出现，原来刚才的敌人是她用自己的光气丹术造出来的人造精灵，目的是保护村子不受侵犯。既然是老熟人了，克拉特斯直接道明来意，但椎名表示自从ミブナの里周边开始开采星晶以来，精灵已经不见了，不过她表示可以帮大家查查文献看一下哪里还有精灵。

15.灵魂炼金术（ソウルアルケミ-）~18.拉泽莉斯（ラザリス）

椎名带来文献之后，前往B1F的7号室发生剧情，铃（すず）以及《仙乐传说》中的罗伊德（ロイド）、柯莉特（コレット）、椎名成为同伴。莉塔（リタ）问起了椎名光气丹术的原理，这似乎和她一直所追求的灵魂炼金术有着渊源。灵魂炼金术就是操



作物质情报（ドクメント）令生物发生变化的技术，但这对于常人来说，几乎是无法驾驭的事情。

完成一个支线任务之后回到1F大厅，世间已将红烟视为实现愿望的存在，安洁建议工会成员前往ルバーブ连山进行调查，避免百姓接触到红烟。在新重要任务“愿いを叶える存在”中，提特律和梅露迪将与主人公同行，进入迷宫后往山顶方向走，发现之前关闭的铁门被打开了，前进发现被红烟雾所包围的人形生物。正当众人上前时，半路杀出了晓之从者，他们认为红色人形生物就是救世主，趁主人公等人不注意放烟雾弹把红色生物抢走了。回到船上，大家一致认为不能让红色生物落入晓之从者手中，如果教团的人把其当作信仰对象不断接触，那么事态的发展将变得不可控制。

来到研究室，莉塔的研究结果表明，之前拿来观察的黑曜玉虫之所以发生变异，原因是其物质情报遭到侵蚀篡改。这种改写物质情报的技术似乎是这个世界上不存在的，然而红烟就是这样利用篡改令自己易容。这时椎名提出了一个假设，红烟会对生物的愿望发生反应，当接触对方的意愿时，从对手的物质情报那里学习并得到进化。但目前最不明白的一点在于，这么做的目的是什么。

回到1F大厅，《圣恩传说》的阿斯贝尔（アスベル）和索菲（ソフィ）出现，阿斯贝尔奉命把艾斯特尔带回去王国。来到1号室，艾斯特尔说明了自己离开国家的真正原因，阿斯贝尔为了保护她，与索菲一起加入了工会。

继续完成任务，回到1F大厅后《深渊传说》中的杰伊德（ジェイド）、娜塔莉娅（ナタリア）和缇娅（ティア）来访。前去4号室，杰伊德表示他所在的国家发生了暴动，而这一切都是晓之从者在背后引导煽动的。三人加入队伍后，重要任务“晓の从者、潜む”出现，目的是前往アルマナック遗迹中晓之从者的据点，把之前那个红色生物从他们手中夺回来。

与安洁和杰伊德会同行进入遗迹后，从西边的道路前进一直来到深处。在据点众人发现了两个晓之从者的信徒，他们把红色生物称为救世主拉泽莉斯，并称从她那获得了神力。经劝说无果后一场战斗在所难免。不过两名从者并没有什么难点。战斗胜利之后，两个信者身上突然发出了红光，随即变成了怪物外貌，看到自己样子的两人害怕地逃往深处，向之前的红色人型生物——已经变成了人类少女模样的拉泽莉斯求救。

拉泽莉斯表示自己和主人公等人所在的鲁米纳西亚一样，是个原本应该诞生的世界，这让主人公听得一头雾水。在表达了对鲁米纳西亚的强烈不满后，拉泽莉斯弹指一挥把主人公一行打倒在地上，然后扬长而去。醒来后的主人公眼见绝望地跪在地面的信徒，于是用自己的力量帮他们恢复了人形，信徒们也开始相信，如此对他们见死不救的拉泽莉斯不可能是救世主。

19.洛克斯与卡侬诺（ロックスとカノンノ）~21.人类祖先（ヒトの祖）

完成支线任务后回到大厅，卡侬诺说洛克斯正在找主人公。前去食堂，洛克斯告诉主人公卡侬诺的父母原来都是军医，但不幸的是在她出生一个月后就殉职了，从那时起它就一直帮助照看卡侬诺。

完成一个任务后，去2F操舵室找卡侬诺对话。之后回1F大厅，得知有新成员来到。去1F的3号室，来自《深渊传说》的卢克（ルーク）、阿修（アッシュ）和梵（ヴァン）三人加入。再完成一个任务，回到1F会发生剧情，恰特说在灵峰アブソール发现了着陆点，这样就可以前往那里向精灵询问最近一连串事情的缘由。在新开启的重要任务“雪山の中の精灵”中，艾米尔（エミル）和凯乌斯（カイウス）会强制同行。

然而在山顶等待众人的并不是精灵，而是红发男子里希特（リヒター），他误以为主人公一行是来劫持精灵的，向主人公发起攻击。里希特的HP在4万左右，因为是单枪匹马，所以没多大威胁。这时冰精灵塞露希斯（セルシウス）出现，她开门见山地说主人公就是真正的救世主。冰精灵虽然对世界的诞生和创世时的事情并不知晓，但她却告诉了大家被星晶封印的“巨大灾厄”、也就是拉泽莉斯的事情。冰精灵和里希特为了帮助救世主，与他一起来到了船上。回船后前往甲板，里希特和塞露希斯正式成为同伴。塞露希斯称在遥远的太古，人类原本是接近精灵非物质，人类的祖先自己用灵魂炼金术创造了物质体，也就是如今的人类，从此人类就开始在星球上繁衍。虽然当人类祖先已经不存在了，但他却所留下的远古建筑天空城（ヴェラトローパ），然而天空城目前正处于非物质状态。

此时支线任务应该出现不少了，推荐先完成商店中的“ポッポを探してくれキュ！”，以开启锻冶屋。之后前往1F触发主线，哈罗尔德研究出了前往天空城的办法，那就是令其物质化。前去甲板，哈罗尔德这时已经发明了触媒装置，但由于还处于测试阶段，启用后的结果却是把《宿命传说2》的凯伊路（カイル）、莉娅拉（リアラ）、裘达斯（ジューダス）和罗尼（ロニ），从异世界带到了船上。先去1F大厅再去医务室，之后前往研究室后来自中的4人加入。

22.海泽尔村的移民（ヘ-ゼル村の移民）~23.天空城现身（ヴェラトロ-パ、現る）

来到1F大厅，维格等人表示之前ヘ－ゼル村的村民们被帝国强制带到更远的地方去进行星晶的采掘，为了营救他们，维格、尤金、提特律、阿妮暂时离队。重要任务“ヘ－ゼル村の民を救え”出现，铃和尤利强制同行，因为两人都不会回复，因此建议安排一名僧侣角色在队伍中。此任务的目的是要把那些还留在村里水深火热中的村民们转移到工会正在建设的理想乡（オルタ・ビレッジ）去，由于理想乡途径沙漠，主人公这次的任务是保护村民们在迁徙途中不受魔物的侵袭。进入沙漠后从原本被挡住的门前进，一路上有很多巨型沙虫，十分讨厌，这里的BOSS是只巨大蝎子，注意它的毒攻击。战斗结束后为村民们的迁徙扫清了障碍，回到船上，之前离队的4名同伴也重新归队。

安洁表示哈罗尔德的实验似乎陷入了瓶颈，前去研究室，得知要让天空城出现就需要得到它的物质情报。完成支线，建议去尤利那接任务，可让弗林（フレン）加入。回1F大厅，卡依诺正在找塞露希斯，想问问她自己画中的风景是否见过。塞露希斯先是摇头，后来却吃惊地从中找出了一张自己见过的风景——图中画的正是天空城的样子。卡依诺自己也不知道为什么会鬼使神差地画出这幅画，塞露希斯让主人公立即将卡依诺带到研究室。经卡依诺检测，卡依诺身上的物质情报中包含着异于普通人的部分，而这部分却包含天空城的物质情报。由于展开物质情报会令肉体承受巨大负担，卡依诺因体力不支而倒下，暂时离队。

24.创世的见证者（创世を见届けし者）~26.巴鲁巴特斯（バルバトス）

由于得到天空城的物质情报，哈罗尔德的研究获得了巨大进展，现在众人终于可以前往天空城了。新重要任务“创生の时を知るモノ”的同行者为对太古文献了如指掌的基尔，以及具有从物体读取情报能力的朱迪丝。

在迷宫需要调查左右两侧房间的壁画，一些道路需要踩下机关后才能开启。从壁画中的内容得知，鲁米纳西亚的世界树吸收了另一个世界，这另一个世界就是拉泽莉斯，也就是塞露希斯所说的灾厄。在天空城的深处，主人公等见到了创世的见证者尼亚塔（ニアタ），他来自一个名叫帕斯卡（パスカ）的已经灭亡的世界。正当尼亚塔告诉主人公等人世界树和世界诞生的秘密时，拉泽莉斯出现并摧毁了尼亚塔。同时，她还在地面上召唤出了高耸入云的巨牙，



目的是侵蚀鲁米纳西亚的物质情报并进行改写，最终将此地变为属于她自己的世界吉尔迪亚（ジルディア）。

要想封印拉泽莉斯和她的世界吉尔迪亚，必须创造一个封印次元，制造次元需要大量的星晶，但由于过度采伐，目前世界上的星晶已经严重匮乏。所幸根据情报，通过灵魂炼金术构筑某三种素材的物质信息，就可以起到代替星晶的效果，其中之一是盐水晶，另外两种还没有特定的对象，只是模糊地知道它们是“长着翅膀到处飞的果实”和“全身流汗的面包”。

首先要寻找的是盐水晶，在重要任务“空色の石”中，凯伊路和椎名会强制同行。来到坑道后先到6层，在一排机关处根据提示按照○●●○○●●○（○为灭●为亮）的顺序点亮，关闭的门就会打开。继续前进会发现有扇门关闭着但找不到机关，此时调查附近如图位置的一盏烛台就会有隐藏开关，打开之后继续前进。又走到无路可走时调查门会发生剧情，椎名会帮忙把门敞开……。接下去两层非常繁琐，因为地上到处都是陷阱，攻克完第一层落穴后，第二层要在地图右下方位置掉下，然后上到7层之后从如图位置掉下，才可以继续前进。

本任务的BOSS是当时和凯伊路等人一起从异世界召唤而来的巴鲁巴特斯（バルバトス）。和他战斗时候不能使用道具，否则使用道具的角色会被其秘奥义所秒杀。他不仅攻击力高，还会毒攻击，因此建议带上会回复异常和复活的角色。战斗胜利后顺利得到盐水晶。

27.世界树的想法（世界树の思い）~28.侵蚀加速（进む、侵食）

完成任务后回到船上，塞内尔说自己要下船去找人，安洁说正好可以拉上主人公一起，出现支线任务“不将な恶汉を倒せ！”出现，完成它可以令库洛艾（クロエ）加入。完成一个任务后回到船上，威尔表示已经知道剩下两种素材是什么了，因为其实它们都在卡依诺的画中出现过，但可惜的是它们都已经灭绝了。剧情之后前往2F操舵室和卡依诺对话。

再完成一个任务，前往大厅后朱迪斯正在找主人公。甲板上朱迪丝拿出了当时从天空城带回

的尼亚塔的碎片。朱迪丝表示在读取了上面残留的情报后，发现它所在世界帕斯卡的救世主和卡依诺很像，而且连名字也一样。谈话间卡依诺前来取回自己的绘画本，回去的途中听到了洛克斯的尖叫声，前往食堂，原来是他发现卡依诺准确地画出了自己父母生前的样子，但他们明明在她出生一个月之后就去世了……

回到大厅，杰伊德建议去调查一下吉尔迪亚的巨牙，重要任务“世界に向けられた牙”出现，本任务主人公会与罗伊德和裘达斯同行。杰伊德给了主人公一把手杖，表示到指定地点之后只要举起它就可以拷贝巨牙的物质情报。另外他还把“塞露希斯之泪”给了主人公，表示在迷宫中无路可走时使用它就可以利用它打开道路。本任务的BOSS战是两只石巨人，弱点属性为水。战斗结束后，岩浆被塞露希斯之泪冻住而成为道路，来到底层的尽头众人成功拷贝了物质情报。由于这里已经被拉泽莉斯的世界所侵蚀，主人公虽然恢复了部分被侵蚀的世界，但最终却因体力不支倒下。

29.理想乡的问题（オルタ・ビレッジの问题）~32.尼亚塔复活（ニアタ、复活）

完成支线任务后回到大厅，杰伊德表示对巨牙的分析已经完成。根据对巨牙的物质情报的解析得知，巨牙的性质有些接近于将拉泽莉斯世界的情报输送到鲁米纳西亚的通道。而巨牙的周边地区，已经被逐渐侵袭。侵蚀只要巨牙存在就会发生，虽然主人公有着令侵蚀区域复原的能力，但毕竟个人力量是有限。当务之急还是要找到能够代替星晶制造次元封印的东西。剩下的两种素材分别是“钓钟蜻蜓草”（ツリガネトンボ草）和“旋涡菇”（ウズマキフスベ），其中钓钟蜻蜓草早已在太古时代就已经绝种，但威尔提议可以去找一下它的化石，说不定利用灵魂炼金术抽取其物质信息，就能创造出与之相同的物体。

重要任务“化石の思い出”出现，目的是前往遗迹寻找化石。此任务露卡（ルカ）和鲁蒂（ルーティ）会同行。在遗迹入口附近调查三台并排的机器，鲁蒂会帮忙打开道路。之后的谜题很简单，陆续调查带字幕的开关即可开门，最后踩地板的谜题只要如图按“RADIANT”的次序踩地板即可。



完成支线任务回1F大厅触发剧情，前去2F操舵室找卡依诺对话。卡依诺对自己总是不由自主地画出没看过的风景、写出自己都不认识的字而感到困惑。朱迪斯表示如果是尼亚塔的话可能会知道，因为它是见证了鲁米纳西亚创世的贤者，也见过其他的世界，可惜的是它已经被拉泽莉斯破坏了。卡依诺此时执意要去天空城看看，重要任务“ニアタとの再会”出现。因为之前天空城中通往尼亚塔处的道路已经断开，因此该任务除了卡依诺外，能坐扫帚飞行阿洁也会同行。进入迷宫后一路来到之前与尼亚塔见面的前一个场景深处，发现靠阿洁的力量依然无法飞过去。原路返回到出口附近时发生剧情，发现新的道路，继续前进即可来到之前尼亚塔所在的地方。

卡依诺呼唤起尼亚塔的名字，奇迹出现了，原本支离破碎的尼亚塔重新拼合在了一起，恢复了原样。卡依诺拿出了自己的绘画本给尼亚塔看，尼亚塔表示画中的世界它之前曾经造访过。尼亚塔推测，卡依诺应该是继承了之前的世界的因子。正在交谈时，洛克斯突然慌慌张张地赶来，班鲁迪亚号由于无法保持飞行高度开始下降，主人公一行被孤立在了空中城。但当尼亚塔听到班鲁迪亚这个名字时却突然表示出兴趣，于是它用自己的力量将主人公一行成功送到了船上。

33.班鲁迪亚号的秘密（バンエルティア号の秘密）~36.寻求进化物种（进化种を求めて）

前往B1F机关室，尼亚塔开始检查班鲁迪亚号到底哪里出了问题，同时也得知了一个事实。班鲁迪亚号原来并不是使用星晶的内燃装置，而是一个半永久装置。杰伊德表示，利用这种技术也许可以挽救由于星晶的缺失而走向衰退的鲁米纳西亚。

完成一个任务后回大厅，基尔说发现了为戒指输送自然界能量的新场所。重要任务“ソーサラーリング2”出现，此任务柯莉特和琥珀（コハク）会强制同行。目标地点位于沙漠深处的红色绿洲，BOSS战敌人虽然有4只，但难度并不高。任务完成之后，戒指的能力得到强化，发射出的火焰可以让敌人暂时停止行动，也可以令雪堆融化。

完成一个支线任务后回大厅发生剧情。虽然之前对钓钟蜻蜓草化石的物质情报进行了调查，但几乎都是矿物状态的情报，基本上无法知道钓钟蜻蜓草本身的情报。莉塔将毫无进展的状况告诉了尼亚塔，尼亚塔表示现在世界的环境和星晶诞生时已经有了很大不同，生物也进行了进化和混种。听到这里，莉塔豁然开朗，她决定对钓钟蜻蜓草进化物种的物质情报进行收集。

再完成一个任务，回大厅威尔表示统计出了进化物种。进化物种多达140科2000种，考虑到效率因素，一些位于安全地区的物种就分派给自由工会成员的同乡友人或者各国的工会去完成，而自由工会只负责高难度的物种收集。重要任务“雪山に继がれた命”出现，要求前往灵峰收集进化物种，维格和斯帕达会强制同行。进入雪山后从入口的右边道路前进，途中维格听到了克莱雅的尖叫声。来到深处后发现又是萨雷搞的鬼，他趁克莱雅外出买东西的时候把她抓了起来作为人质，就是想引出维格出现，没想到维格正好自己送上门来了。和之前一样，萨雷的魔法攻击依然非常强劲，HP不足时还会发动秘奥义，因此务必保证队伍中的回复力量。战斗胜利后救回克莱雅，众人带着收集到的素材回船。



37.脚踏实地的努力（地道な努力）~40.拉泽莉斯的忧愁（ラザリスの忧い）

完成一个支线任务后回船，安洁表示工会下一个需要收集的进化物种是“在水上滑行的花朵”，也就是生长在涌泉洞中的尤伦古树。安洁处出现重要任务“水の上をすべる花”，此任务阿修和娜塔莉娅强制同行。另外，此时也可以去杰伊德处接特殊任务“お金大好き”令阿妮丝（アニス）加入。

完成任务后回到船，阿斯贝尔表示想下船找一个朋友，安洁处出现特殊任务“幼驯染み搜索愿”，完成后可令谢莉娅（シェリア）加入。完成一个任务后回船上，尼亚塔告诉众人，在它的本体所在的异世界格拉尼迪（グラニデ，前作的世界）也存在着自由工会、班鲁迪亚号，甚至连自由工会的同伴们在那个世界也存在。听了这席话，卡依诺对世界的延续以及记忆的继承陷入了思考。

再完成一个任务回到船上，得知世界各地的战争已经逐渐休战，在吉尔迪亚的巨牙出现之后，人们终于开始意识到现在并不是进行内部纷争的时候，逾越种族和国家的藩篱，携手走到了一起。娜塔莉娅坚信，经过这次事件之后，总有一天会天下大同。

完成一个支线任务之后，新的重要任务“沙漠の命”出现。进化物种的收集终于到了最终阶段，这次的目标是前往沙漠采取风来草的物质情报，斯坦和罗尼是这次任务的强制同行角色。进入沙漠之后来到有旋涡的场景，剧情之后右侧原本挡路的石块就会被斯坦推下，这样就可以从右侧继续前进了。后期的场景比较大，很考验玩家的耐心，目标地点是版图的左上角的绿洲地带。在终点见到了拉泽莉斯，为了让自己世界的生物能够在这里生长，她不断侵蚀并改变着鲁米纳西亚的环境。拉泽莉斯身边的魔物中，有些原本是人类，主人公想要上前帮其恢复原样，但出人意料的是，魔物却躲到了拉泽莉斯的身后，不愿意回到原来的样子。这是因为它们觉得自己是被鲁米纳西亚所舍弃的人，在斗争中被剥夺了一切，它们已经对这个世界失望，因此是心甘情愿变成魔物的。拉泽莉斯带着魔物离去之后，主人公用自己的力量净化了被侵蚀的大地，成功采取了风来草的物质情报。

回到船上，众人从洛克斯那里得知了一个坏消息——地面上侵蚀世界的巨牙又出现了两根。如果不加快行动，那么它们将以难以置信的速度侵蚀这个世界，但事情发展至此，光凭主人公一个人的力量已经有些力不从心了。所幸的是，通过这次采集的风来草，终于可以构筑出钓钟蜻蜓草的物质情报了，就剩下最后的旋涡菇了。

41.尼亚塔的疑问（ニアタの疑问）~42.创世之时（创世の时）

完成一个支线任务，朱迪斯谈起了光明装备的事情，之后安洁处就会出现光明装备相关的任务。见证了创世的尼亚塔回忆起了世界树吸收吉尔迪亚时的情景。在鲁米纳西亚的世界树吸收吉尔迪亚的时候发生了难以形容的巨大异变，如果没有成功封印的话，那么世界甚至将会毁灭。但是既然是如此程度的异变，那么在封印被解开的时候应该再次引发当时的巨大异变才对，但现在的情况却远没有那么糟糕。这难道是因为鲁米纳西亚的世界树比起当时来成长了很多吗？而当时世界树为什么要冒着那么大的危险去吸收异世界，这也是主人公等人所不解的。在食堂，洛克斯又谈起了卡依诺不由自主地画出自己素未谋面的父母的事情，卡依诺也很想知道自己脑海中为什么会有那些自己不知情的“记忆”。

再完成一个任务。为了知道事情的真相，卡依诺建议展开自己的物质情报，但这样做的危险性实在太大，众人一致反对。尼亚塔表示，其实除了展开物质情报之外，还有别的知道过去和异世界记忆的方法，那就是前往世界树创造的高浓度的玛娜旋涡。尽管这同样也存在着极大的危险性，但相比展开物质情报风险会小很多。重要任

务“记忆の底、始まりの时”出现，卡依诺和梵强制同行。

在圣地深处的玛娜漩涡处，主人公潜入了卡依诺的意识之中。沿着各种的世界的记忆之路摸索，主人公在卡依诺意识的尽头见到的是变为原初世界树的卡依诺。原初卡依诺表示，吉尔迪亚和鲁米纳西亚原本是同根但不同理的兄弟，世界树对吉尔迪亚的封印，是为了让鲁米纳西亚的理逐渐改变直到两个世界能够共存。星晶既是封印，对吉尔迪亚来说也是保护它的摇篮，为了两个世界在未来能够互相扶持、共创未来。但目前两个世界的理还有很大的隔阂，因此仍然需要将吉尔迪亚暂时封印起来。

43.获取生命（命をいただく）~44.来自宇宙的赠礼（宙からの贈り物）

也许是因为浸泡在浓度过高的玛娜中，卡依诺仍感觉到和圣地中一样的肉体和意识分离的感觉。吃饭的时能看见同伴们乃至实物的物质情报，这些食物的物质情报在被人吃下去后，转移到了人的物质情报中并进行同化。人类就是这样让自己活下去，而物质情报就是生命，卡依诺明白了这个道理。

完成一个任务之后，听到阿斯贝尔等人在讨论钓钟蜻蜓草的物质情报已经构筑完毕了。但是，由于巨牙的繁殖，世界被侵蚀速度正变得越来越快。而如此同时，为了争夺土地，战争又爆发了。在恐怖的侵蚀面前，人类曾经短暂的团结变得如此不堪一击。尽管主人公的力量可以净化侵蚀，但毕竟主人公只有一人，因此能力有限。这时索菲不经意地说了一句“如果大家都有这种能力就好了”，没想到正是这句话给了哈罗尔德灵感。

再完成一个任务，哈罗尔德表示要研究将物质情报的转写，将主人公的净化能力转写到其他人身上，这样就能让更多人拥有这种力量，然而转移过程有着巨大风险，而且必须特定的机器才能进行实验。这时重要任务“宙からの贈り物”出现，前往ルバーブ连山获取制造实验机器必须的矿物，此任务雷文和阿斯贝尔会一同前行。如今上顶上之前因浓雾而无法前进的场景可以通行了。在有很多桥的场景中，注意利用开关不断切换即可来到BOSS战的地方。BOSS的HP高达10万，攻防能力均非常高，打接近战会比较吃亏，由于其弱点属性是光，因此可以带上会光属性魔法的同伴。



45.连结的力量（結ばれる力）~48.收集生命的碎片（命の欠片を集めて）

完成一个任务之后回到船上，转写实验已经准备完毕，就等开始进行了。前往研究所，由于害怕实验事故，因此没人愿意成为实验对象，这时卡依诺挺身而出。有惊无险系下实验无事而终，但到底能力是否已经转写成功，还需要进一步确认。由于实验耗费大量体力，卡依诺前往医务室休息暂时离队，不过再完成一个任务她就会归队，新的重要任务“希望の灯火”也会在同时出现。此任务的目的是前往涌泉洞测试卡依诺是否成功获得了净化能力，除了卡依诺外，夏莉也会同行。进入涌泉洞后，从之前有桥的捷径的那个场景往左走，之前关闭的门会因为剧情而打开。本任务无BOSS战，在尽头会见到受到侵蚀而倒下的人。卡依诺尝试着将他们复原并成功净化，实验得到了成功。从复原的两人的衣着来看，发现他们是晓之从者的人。由于两人看上去十分虚弱，主人公一行将他们带回了船上。

回船后前往医务室，两人被自由工会不遗余力地拯救世界的行为所感动，也想尽一份力量。当他们知道工会正在寻找漩涡菇时，就不远万里赶来提供情报。但不巧的是，两根新的巨牙出现时造成了地震，两人被震到了涌泉洞并受到了侵蚀。两人带来的是以前生长有漩涡菇的树根，莉塔立刻对其进行了研究解析。而通过莉塔编制的术式，救世主的力量通过卡依诺之手转写到了晓之从者的身上，这样只要他们与其他人接触，就可以转写能力了。

完成一个任务之后，莉塔表示获取了漩涡菇的物质情报，但是还远远不够。由于漩涡菇是无性繁殖的，不像钓钟蜻蜓草那样有进化物种。但是卡依诺之前吃下食物来继承物质情报的话带给了大家启示，因此只要找到以前喜欢吃漩涡菇的动物应该就可以了。

完成一个任务之后，威尔表示已经找到了需要的魔物。重要任务“命の欠片を集めて”出现，本任务塞内尔和缇娅会同行。前往大森林打倒ケイブレックス，一共要打三只，前两只都在以前到过的场景，第三在第二只的场景一直往下走的树海区域尽头。敌人实力一般，建议用火属性攻击对付它，当然队伍中的回复力量不能忽视。

经过重重艰辛，盐水晶、钓钟蜻蜓草和漩涡菇三种素材的物质情报终于都到手了，只要将它们进行组合，就能够创造出封印吉尔迪亚以及拉泽莉斯的封印次元。同时，由于两位晓之从者的努力，被侵蚀的世界在不断得到净化，而世界上的人们也逐渐开始重新携手，最初的救世主所发出的希望之光，经过人们的传递而点亮了整个世界。

49.星晶的替代品（星晶の代わり）～52.生命的跃动（生命の跃动）

完成一个任务后，终于可以开始创造封印次元了，这也意味着主人公重新回到世界树的日子已经接近了。重要任务“封印次元を展开せよ”出现，莉塔和卡侬诺强制同行。一路前进到之前有玛娜漩涡的地方，之后会发生剧情，莉塔打开后方的道路，继续前进到下一个漩涡处即可。沿途卡侬诺会问起主人公是否要回世界树的事情，但主人公表示还没有这个意思，因为目前他还有很多事情要做。

封印次元终于展开了，三根巨牙变为粒子，消失在了封印次元中。但好景不长，封印很快被破坏，重新出现的巨牙刺穿了世界树。与世界树同心的主人公应声倒下，当他醒来时，已经在船上了。侵蚀又再次开始不断蔓延，世界树之理开始改变，时间无多了。

完成一个任务，经过莉塔和尼亚塔的努力，通往世界树中未知空间的道路已经打开。游戏本篇的最后一个重要任务“生命の跃动の中へ”终于出现，这次强制同行的同伴，玩家可以自由选择队员。进入迷宫之后，需要利用戒指破坏绿色水晶才能继续前进，一开始右侧和左侧均有BOSS战，敌人的实力非常强，应首先消灭敌方的僧侣，否则其会复活被玩家打败的敌人，另外战斗胜利后别忘了破坏水晶。之后从初始场景中央的道路前进可来到下一区域。这一区域有很多上下方之间移动的装置，注意辨别方向，左右两侧均有BOSS战，各个场景最好都走上一遍免得有水晶没有破坏掉而无法前进造成卡关。

来到拉泽莉斯面前，最终战正式展开。此为二连战，第一战难度不大，建议保存实力。第二战时拉泽莉斯的HP高达20万左右，且身边有5根巨牙，建议先将巨牙消灭后再集中对付拉泽莉斯。除非对自己的技术很有信心，否则建议将角色的等级提高到65级以上再来挑战。拉泽莉斯HP不多时会使用秘奥义，一旦中招必须马上回复。战斗胜利后，拉泽莉斯接受了自己失败的事实。原本应该诞生的吉尔迪亚世界的生命，化成了微弱的光芒，而主人公接受了拉泽莉斯留下的这小小光芒，带着它一起走向了世界树的生命中枢。两个世界就这样融合在了一起，而新的未来也就此开启。



通关之后

通关之后系统会要求玩家生成一个通关存档，读取这个存档的话剧情会紧接着通关时继续展开。主人公又重新回到船上，玩家可以继续完成未完成的任务或达成游戏中各种未完成的要素。另外，读取通关存档继续游戏还有以下特典：

1.玩家可以继承等级、所有装备和所有普通道具接着通关时的剧情继续开始游戏。
2.主人公获得称号“ルミナスの救世主”。
3.商店中增设Grade商店。
4.隐藏迷宫“追忆の坑道”开启。
5.音乐鉴赏部分追加通关时滚动制作人名单时的曲子。

Grade商店

Grade商店是“《传说》系列”的传统要素，读取通关存档后前往1F的商店，会发现商店右下角追加了アーダ这个角色，与它对话便可以购买各种项目了。

项目	Grade点数	备注
キャラリメイク机能	50	在医务室中追加角色创建功能。
战斗ボイス追加	300	战斗时语音的种类追加。
仓库扩张	500	扩大仓库的空间。
スキットプレイヤ	100	与尼亚塔（ニアタ）对话可以重复观看游戏中的小对话（Skit）。
难易度：ハード	50	追加Hard难度，可在菜单中的“オプション”选项内进行选择。选择此难度进行战斗可以获得更强的装备和装备技能。
难易度：マニア	300	追加Mania难度，可在菜单中的“オプション”选项内进行选择。选择此难度进行游戏的话，在任务的候补报酬中追加最高级别的报酬。
サウンドセレクト：最终战斗曲1	50	在菜单“オプション”选项的“サウンドセレクト”（音乐选择）项目中，追加最终战斗曲1。
サウンドセレクト：最终战斗曲2	50	在菜单“オプション”选项的“サウンドセレクト”（音乐选择）项目中，追加最终战斗曲2。
所持アイテム数增加1	300	最大所持道具数量的上限增加到30个。
所持アイテム数增加2	1000	最大所持道具数量的上限增加到99个。
达成済みクエストリスト	100	追加可从已经完成过的任务中选择任务的列表。
最近达成したクエストリスト	50	追加可从最近完成的任务中选择任务的列表。
ミニマップ情报プラス	300	迷你地图上显示的情报信息量增加。
カルマの钟	300	继承人物等级、装备和普通道具从头开始游戏，也就是真正的二周目。



追加重要任务

读取通关记录之后继续进行游戏，可以接受两个额外的重要任务，不过它们的出现具有一定的条件。另外，和本篇时一样，如果达成了出现条件仍没有触发任务，那就完成一个任务后再回到船上，或者退回到世界地图再回到船上。

黑宝玉の归还

触发这个任务首先需要令カノンノ・イアハート加入，加入方法见研究部分的“全角色加入条件”。加入之后前往B2F的15号室カノンノ・イアハート的房间（地图上有支线任务的提示图标，如果没有就完成个支线任务再去）就会发生剧情，在1F安洁处就可以接到新的重要任务“黑宝玉の归还”，此任务カノンノ・イアハート会同行。

前往ルバーブ连山，往山顶方向走，在山顶附近会发生剧情，将黑宝玉放入台座，之后旁边的门就会打开。从打开的门前进，在3个宝箱中得到3颗白色的宝珠。任务到此结束，不过如果要令下一个重要任务出现，就还需要将3颗白色的宝珠放置到各个遗迹中去。建议任务做完后先别去安洁处交任务，直接去三个遗迹放宝珠，否则放完宝珠后还要原路返回走出迷宫十分麻烦，有完成但未交的任务的话在迷宫中就可以随时按START键回到世界地图，方便很多。

アルマナック遗迹：将白色宝珠放置在第一个版面右侧的台座上，这样右侧之前关闭的门就会打开。继续前进来到深处发生BOSS战，弱点属性都是光。战斗胜利后从宝箱中得到红色的宝珠。

シフノ涌泉洞：从西之大广间往中层方向前进来到中层スロープ，按照路牌提示往中层最深处走，就可以在途中见到台座，将白色宝珠放置在上面。回到有路牌的地方，往左下前进，这样之前被水阻挡地方就可以继续前进了。存盘点后依旧是BOSS战，弱点是土和水属性。战斗胜利后从宝箱中得到蓝色宝珠。

圣地ラングリース：先前往之前有玛娜漩涡的地方，然后继续前进直到幽世への道4区域。在分叉路口往下方，也就是マレビトの森、绿の眠りの地方面前进就可以见到台座，将白色宝珠放置在台座上，从旁边的道路继续往绿の眠りの地方向前进。BOSS一共有两只，弱点是暗，留意其麻痹属性的攻击。战斗胜利后从宝箱中获得绿色宝珠。

三颗彩色宝珠全部收集完毕后回到船上会发生剧情。重要任务“灵峰に隠された秘密”出现。

灵峰に隠された秘密

进入灵峰之后，在最初的场景往左边的山岳方向前进，不久就可以看到三个台座，调查之后发生剧情，将三颗彩色宝珠嵌入之后旁边的道路就会打开。根据路牌指示往リングスポット方向前进，先去上方用戒指点燃烛台，这样下方的水就会结冰形成道路。从结冰处前进，会看到另外一处烛台，点燃之后另一处的水也会结冰结成道路。注意此时要绕一些路，沿途的尖刺状物体用戒指发射之后可以形成桥梁。一路前进就可以来到BOSS所在地点，BOSS约HP3万，弱点是光属性。BOSS战之后发生剧情，这时魔法戒指等级提高至Lv3。

追忆の坑道

追忆的坑道是本作中的隐藏迷宫，在读取通关存档之后回到世界地图就会有迷宫开放的提示。进入方法是前往ブラウニー坑道最深处，会发现原本的障碍不见了，这样就可以继续前进进入追忆的坑道了。坑道内有几点需要注意：

1.坑道内无法使用迷你地图，因此比较容易迷路。
2.迷宫中的敌人都是之前出现过的敌人的强化版，能力不是一般的强。
3.前往最深处需要将魔法戒指升到最高级，一些近路的开启也需要用到最高等级的戒指，戒指升到最高级的方法见前文介绍。
4.宝箱中会随机出现强力装备，部分特殊宝箱还藏有了玩家当前职业的光明装备。

和之前将彩色宝珠放置进迷宫时一样，这里也建议玩家以完成了任务但没有去交任务的状态进入迷宫，这样的话想离开迷宫时就可以直接按START键退出，否则想要出来就会很麻烦。当然，最好是选择那些带经验值提升效果的任务，这样在迷宫中练级也会比较方便。

装备技能一览

技能	效果	武器	防具
武器物理攻击力+7～50%	装备品的物理攻击力在该区间内提升	○	－
武器术攻击力+11～50%	装备品的术攻击力在该区间内提升	○	－
クリティカルダメージ+10～50%	发生暴击时的伤害在该区间内提升	○	－
リミッツゲージ增加量UP	极限槽积蓄量提升	○	－
ガード破坏+1～	更容易破防	○	－
仰け反り耐性破坏+1～	削减敌人受到攻击时的硬直耐性	○	－
通常攻击时TP回复量+1～2	普通攻击命中敌人时回复的TP量提升	○	－
防具物理防御力+6～50%	装备品的物理防御力在该区间内提升	－	○
防具术防御力+5～50%	装备品的术防御力在该区间内提升	－	○
最大HP+4～15%	角色的最大HP提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
最大TP+4～15%	角色的最大TP提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
TP消费量−5～15%	术技的TP消费量减少，效果可叠加	－	○
ガード强化+1～2	不容易被破防，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
仰け反り耐性+1	受到敌人攻击时不容易产生硬直	－	○
咏唱时间−5～15%	术的咏唱时间缩短，效果可叠加	○	○
リザルトTP回复+2～5%	战斗结束时回复的TP量提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
获得经验值+5～13%	战斗胜利后获得的经验值提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
获得ガルド+8～25%	战斗胜利后获得的金钱提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	○	○
获得グレードポイント+10～50%	战斗胜利后获得的Grade点数提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	○	○
敌からのアイテム获得+2～5	战斗中的道具掉落率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	○	○
レア获得增+5～20	获得附带技能装备的几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
スキルスロット增+2～20	获得附带多技能槽装备的几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
宝箱ドロップ效果+2～5	宝箱出现几率提升	－	○
采取效果+2～5	采取物出现几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
采掘效果+2～5	采掘物出现几率提升，如果有相同效果的装备则效果可以叠加	－	○
攻击属性付加(土)	武器攻击附加土属性	○	－

技能	效果	武器	防具
攻击属性付加(水)	武器攻击附加水属性	○	–
攻击属性付加(火)	武器攻击附加火属性	○	–
攻击属性付加(风)	武器攻击附加风属性	○	–
攻击属性付加(光)	武器攻击附加光属性	○	–
攻击属性付加(暗)	武器攻击附加暗属性	○	–
防御属性付加(土)	降低受到的土属性攻击伤害	–	○
防御属性付加(水)	降低受到的水属性攻击伤害	–	○
防御属性付加(火)	降低受到的火属性攻击伤害	–	○
防御属性付加(风)	降低受到的风属性攻击伤害	–	○
防御属性付加(光)	降低受到的光属性攻击伤害	–	○
防御属性付加(暗)	降低受到的暗属性攻击伤害	–	○
毒付与(小or大)	一定几率使攻击附加毒效果	○	–
麻痹付与(小or大)	一定几率使攻击附加麻痹效果	○	–

全角色加入条件一览

幻想传说	
人物名	加入条件
クレス・アルベイン	初期加入
ミント・アドネード	初期加入
チェスター・バークライト	完成特殊任务“やさしい兄贵”
アーチェ・クライン	完成重要任务“魔物の搬送”
藤林すず	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
宿命传说	
人物名	加入条件
スタン・エルロン	初期加入
ルーティー・カトレット	初期加入
フィリア・フィリス	初期加入
ウッドロウ・ケルヴィン	完成特殊任务“贤王の游说”
リオン・マグナス	完成特殊任务“孤高の少年剑士”
チェルシー・トーン	完成特殊任务“爱に生きる少女”
マイティ・コングマン	在斗技场乱入战斗中胜出
リリス・エルロン	在斗技场乱入战斗中胜出
永恒传说	
人物名	加入条件
リッド・ハーシエル	初期加入
ファラ・エルステッド	初期加入
キール・ツァイベル	完成重要任务“星晶采掘迹地への调查”
メルディ	完成重要任务“星晶采掘迹地への调查”
チャット	初期加入
セルシウス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
宿命传说2	
人物名	加入条件
カイル・デュナミス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
ロニ・デュナミス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
リアラ	完成重要任务“雪山の中の精灵”
ジューダス	完成重要任务“雪山の中の精灵”
ナナリー・フレッチ	完成重要任务“入队试验”
ハロルド・ベルセリオス	完成重要任务“入队试验”
仙乐传说	
人物名	加入条件
ロイド・アーヴィング	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
コレット・ブルーネル	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
プレセア・コンバティール	完成重要任务“キミと一绪に”
藤林しいな	完成重要任务“ミブナの里へ向かえ”
ジーニアス・セイジ	完成特殊任务“ギルドに教师を”
リフィル・セイジ	完成特殊任务“ギルドに教师を”
クラトス・アウリオン	初期加入
ゼロス・ワイルダー	完成特殊任务“爱の使者、袭来”
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	
人物名	加入条件
エミル・キャスタニエ	初期加入
マルタ・ルアルディ	初期加入
リヒター・アーベント	完成重要任务“雪山の中の精灵”

重生传说	
人物名	加入条件
ヴェイグ・リュングベル	初期加入
マオ	完成特殊任务“ちちんぷいぷいの魔法”
ユージーン・ガラルド	完成重要任务“星晶采掘迹地への调查”
アニー・バース	初期加入
ティトレイ・クロウ	完成重要任务“星晶采掘迹地への调查”
神话传说	
人物名	加入条件
セネル・クーリッジ	初期加入
シャーリィ・フェンネス	初期加入
ウィル・レイナード	初期加入
クロエ・ヴァレンス	完成特殊任务“不埒な恶汉を倒せ！”
ノーマ・ビアッティ	完成特殊任务“お骚がせ梦盗人”
ジェイ	完成特殊任务“モフモフもふもふ”
深渊传说	
人物名	加入条件
ルーク・フォン・ファブレ	完成重要任务“晓の从者、潜む”
ティア・グランツ	完成重要任务“愿いを叶える存在”
ガイ・セシル	完成特殊任务“ルーク样ご一行”
ジェイド・カーティス	完成重要任务“愿いを叶える存在”
アニス・タトリン	完成特殊任务“お金大好き”
ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア	完成重要任务“愿いを叶える存在”
アッシュ	完成重要任务“晓の从者、潜む”
ヴァン・グランツ	完成重要任务“晓の从者、潜む”
风雨传说	
人物名	加入条件
カイウス・クオールズ	初期加入
ルビア・ナトウィック	初期加入
无瑕传说	
人物名	加入条件
ルカ・ミルダ	初期加入
イリア・アニーミ	初期加入
スパーダ・ベルフォルマ	完成重要任务“病を治す不思议な存在”
リカルド・ソルダート	完成特殊任务“行方知らずの佣兵”
アンジュ・セレーナ	初期加入
宵星传说	
人物名	加入条件
ユーリ・ローウェル	完成重要任务“ヘーゼル村の者との接触”
エステル	完成重要任务“ヘーゼル村の者との接触”
リタ・モルディオ	完成重要任务“ヘーゼル村の者との接触”
レイヴン	完成重要任务“续・星晶采掘迹地への调查”
ジュディス	完成重要任务“续・星晶采掘迹地への调查”
フレン・シーフォ	完成特殊任务“高洁なる骑士队长”
心灵传说	
人物名	加入条件
シング・メテオライト	初期加入
コハク・ハーツ	初期加入
ヒスイ・ハーツ	完成特殊任务“谜の搜索愿”
人物名	加入条件
アスベル・ラント	完成重要任务“愿いを叶える存在”
ソフィ	完成重要任务“愿いを叶える存在”
シェリア・バーンズ	完成特殊任务“幼驯染み搜索愿”
世界传说	
人物名	加入条件
カノンノ・グラスバレー	初期加入
パスカ・カノンノ	通关后选择继续游戏，除パスカ・カノンノ以外的所有角色均加入后会触发事件。之后前往斗技场，将乱入的パスカ・カノンノ击败。
カノンノ・イアハート	通关后选择继续游戏，与操舵室的ニアタ进行对话后前往甲板触发事件，然后在大堂触发事件后再前往食堂，事件结束后加入。

全称号一览

游戏中的称号除了作为玩家游戏经历的证明之外，其中也包含了各种效果，可以为你在冒险过程中提供不少方便，有些称号还会大幅改变角色的能力值，玩家可以参照下表进行收集。

编号	名称	获得条件	效果
0	罪なる救世主	在斗技场击败ウィダーシン	基础术攻击力+8% 基础术防御力+8%
0	悲しき負の王	在斗技场击败ゲーデ	基础物理攻击力+8% 基础物理防御力+8%
0	テレジアの救世主	《世界传说 光明神话》的存档继承特典	最大HP+2%，基础物理攻击力+4%
0	グラニデの救世主	《世界传说 光明神话2》的存档继承特典	最大TP+2%，基础术攻击力+4%
1	降りてきた冒险者	随游戏发展获得	无
2	戦いの火蓋	随游戏发展获得	获得经验值+2%
3	アドリビトムの一员	随游戏发展获得	任务报酬的获得率上升
4	サレのライバル	随游戏发展获得	TP消耗-5%
5	ジョアンの恩人	随游戏发展获得	击破敌人时HP2%回复
6	救世主に楯突くモノ?	随游戏发展获得	被敌方锁定的频率上升
7	本物のディセンダー!	随游戏发展获得	被敌方锁定的频率降低
8	バルバトスのライバル	随游戏发展获得	在地图上容易遭到怪物的袭击
9	化石泥棒	随游戏发展获得	从敌人获得道具几率＋2
10	サレバトラー	随游戏发展获得	咏唱时间－4%
11	创世の时を见た者	随游戏发展获得	获得GP点数＋4%
12	决战存在	随游戏发展获得	硬直耐性＋1
13	ルミナシアの救世主	游戏通关后获得	获得经验值＋10%
14	カノンノコレクター	收入“《光明神话》系列”三位カノンノ后获得	获得装备技能槽增加率+2，从敌人获得的道具＋2
15	クラスマスター	任一职业LV250以上	最大HP－5%，基础物理攻击力＆基础术攻击力＋10%
16	オールクラスマスター	全职业职业LV250以上	最大HP－50%，基础物理攻击力＆基础术攻击力＋50%
17	トレジャーハンター	打开游戏中所有的绿色宝箱	采取效果＋2，采掘效果＋2，随机宝箱效果＋10
18	レコードコレクター	获得游戏中所有的乐曲	逃走时间－30%，免疫怪物从背后袭击
19	モンスター博士	怪物图鉴开启达90%以上	地图上怪物袭击速度降低、出现频率降低、不容易被袭击
21	装备マニア	装备图鉴开启达90%以上	珍贵道具获得率+20
22	クエストの达人	任务完成数累积超过200个	任务报酬的获得率大幅上升
23	ストライダー	5秒内获得战斗胜利	基础敏捷值+20
24	コンボ初心者	连击数达到30以上	防御强化+4
25	コンボ中级者	连击数达到100以上	基础敏捷值+40/防御强化+2
26	コンボマスター	连击数达到999	最大HP-40% 硬直耐性+2
27	アーツマスター	任一技的使用次数超过999次	基础物理攻击力+20%，基础术攻击力-30%
28	スペルマスター	任一术的使用次数超过999次	基础物理攻击力-30%，基础术攻击力+20%
29	ピコハンマスター	僧侣使出ピコハン次数超过999	击破敌人时HP3%回复，TP3%回复
30	ハンドレッドスレイヤー	击倒怪物数超过100	被敌方锁定的频率上升
31	サウンザンドスレイヤー	击倒怪物数超过1000	被敌方锁定的频率上升，基础术防御力+20%
32	ミリオンスレイヤー	击倒怪物数超过10000	被敌方锁定的频率大幅上升，硬直耐性+2
33	义贼参上	第一次使用ローパーアイテム成功	从敌人获得道具几率+2
34	大泥棒	ローパーアイテム成功次数达到100	从敌人获得道具几率+10
35	天下の大泥棒	ローパーアイテム成功次数达到300	从敌人获得道具几率+10，被敌方锁定的频率降低
36	ダンジョン探险家	迷宫踏破率超过30%	采取效果+2，采掘效果+2
37	ダンジョン冒险者	迷宫踏破率超过60%	免疫怪物从背后袭击，怪物袭击速度降低
38	踏破者	迷宫踏破率超过90%	珍贵道具获得率+5，随机宝箱效果+10
39	オタオタハンター	讨伐オタオタ数超过10	被敌方锁定的频率上升
40	弱气をくじく者	讨伐オタオタ数超过100	被敌方锁定的频率大幅上升，硬直耐性+2
41	みんなと仲良し	全部“《传说》系列”角色战斗次数超过50	被敌方锁定的频率降低，最大TP-20%
42	永远の绊	任一“《传说》系列”角色战斗次数超过10000	被敌方锁定的频率大幅降低，最大HP-20%
43	大金持ち	所持金额数超过100万	获得金钱+20%
44	大富豪	所持金额数超过1000万	获得金钱+60%
45	グミ好き	获得所有グミ（果冻类）的制作表	最大HP+4%，击破敌人时HP2%回复
46	ボトル好き	获得所有ボトル（瓶类）的制作表	最大TP+4%，击破敌人时TP2%回复
47	料理好き	获得所有料理的制作表	TP消费量-5%消费量-6%，击破敌人时TP2%回复
48	食の探求者	制作过所有的料理	战斗结束时TP回复+6%，击破敌人时HP2%回复
49	素材博士	尝试过所有的强化素材	获得敌人道具几率+2，随机宝箱效果+10
50	植物博士	采取次数达到300	采取效果+10
51	矿物博士	挖掘次数达到300	采掘效果+10
52	锻冶屋の常连さん	使用锻冶屋次数超过100	珍贵道具获得率+5，获得装备技能槽增加率+10
53	おしゃれさん	建立角色次数超过10	免疫怪物从背后袭击，地图上怪物袭击速度大幅上升
54	求道者	成功转职	被敌方锁定的频率上升
55	探求者	全部职业的转职开启	在地图上非常容易遭到敌人袭击
56	孤独な冒险者	使用自建角色战斗超过100次	获得装备技能槽增加率+2，随机宝箱效果+10
57	好敌手	完成与“《传说》系列”角色的对决任务	获得金钱+5%，随机宝箱效果+10
58	がっかり冒险者	全灭次数达到10次	地图上怪物的出现频率上升
59	へっぽこ冒险者	放弃过任务	在地图上不容易被怪物袭击
60	チキン冒险者	逃走次数超过10次	逃走时间-40%
61	カエル冒险者	完成任务后使用回到船舰的指令次数达到50次	地图上怪物袭击速度大幅上升
62	备えの达人	阅览过所有的向导书	被敌方锁定的频率降低
63	辉ける光器	入手レディアント装备	被敌方锁定的频率上升
64	マスター战士	入手战士レディアント装备	最大HP+10% 基础物理攻击力+10%
65	マスター剑士	入手剑士レディアント装备	基础物理攻击力+5%，基础物理防御力+10%
66	マスター大剑士	入手大剑士レディアント装备	最大TP-20%，基础物理攻击力+30%，基础敏捷值-20
67	マスター圣骑士	入手圣骑士レディアント装备	基础物理防御力+20%，被敌方锁定的频率上升

编号	名称	获得条件	效果
68	マスター格斗家	入手格斗家レディアント装备	战斗结束时TP回复+20%
69	マスター僧侣	入手僧侣レディアント装备	最大TP+20%，基础术防御力+40%
70	マスターモンク	入手拳法家レディアント装备	基础物理防御力+20%，防御强化+4
71	マスター海贼	入手海贼レディアント装备	战斗结束时TP回复+10%，击破敌人时TP3%回复
72	マスター盗贼	入手盗贼レディアント装备	基础物理攻击力-40%，基础敏捷值+300
73	マスター狩人	入手狩人レディアント装备	基础敏捷值+200，被敌方锁定的频率降低
74	マスター魔术师	入手魔术师レディアント装备	基础术攻击力+50%，基础物理防御力+90%
75	マスタービショップ	入手主教レディアント装备	基础敏捷值-100，咏唱时间-20%
76	マスター忍者	入手忍者レディアント装备	基础物理防御力-40%，被敌方锁定的频率大幅降低
77	マスターガンマン	入手枪手レディアント装备	基础术防御力-40%，被敌方锁定的频率大幅降低
78	マスター魔法剑士	入手魔法剑士レディアント装备	最大TP-60%，TP消费量-60%
79	マスター双剑士	入手双剑士レディアント装备	最大HP-20%，硬直耐性+1
80	ルミナシア分队	全体成员合计等级超过300	最大HP+2%
81	ルミナシア小队	全体成员合计等级超过450	最大TP+3%
82	ルミナシア中队	全体成员合计等级超过700	基础敏捷值+80
83	ルミナシア大队	全体成员合计等级超过1000	基础物理攻击力+5% 基础物理防御力+5%
84	ルミナシア连队	全体成员合计等级超过1400	基础术攻击力+10% 基础术防御力+10%
85	ルミナシア旅团	全体成员合计等级超过2000	基础物理攻击力+15%，基础术攻击力+15%
86	ルミナシア师团	全体成员合计等级超过3000	基础物理防御力+20%，基础术防御力+20%
87	ルミナシア军团	全体成员合计等级超过4500	最大HP+10%，最大TP+10% 基础敏捷值-20
88	ルミナシア军	全体成员合计等级超过7000	最大HP-10%，最大TP-10% 获得经验值+100%
89	ルミナシア方面军	全体成员合计等级超过10000	最大HP-30%，最大TP-30% 获得经验值+200%
90	ルミナシア总军	全体成员合计等级超过14000	最大HP-70%，最大TP-70% 获得经验值+200%
91	挑战者	斗技场任务获得首场胜利	获得金钱+4%
92	ホワイトデビル	战胜斗技场的白き恶魔	防御强化+4
93	チャンピオン	完成斗技场所有任务	基础物理防御＆基础术防御-40%，硬直耐性+2
94	时空剑士	在“追忆の坑道”击败ダオス	最大TP-40%，基础物理攻击力&基础术攻击力+50%
95	バルバトラー	不使用物品击败バルバトス	最大HP-40%，基础物理防御力&术防御力+50%
96	世界树の霸者	在“追忆の坑道”击败ユグドラシル	珍贵物品获得率+20，从敌人获得道具几率+10
97	ひよっこ冒险者	游戏时间超过10小时	获得经验值+5%
98	ベテラン冒险者	游戏时间超过100小时	获得经验值+20%
99	限界を超えた冒险者	游戏时间超过200小时	获得经验值+50%
100	マスターマイソロジー	全称号获得（继承特典称号除外）	最大HP-80%，基础物理攻击力&基础术攻击力+90%



竞技场特别任务密码

除竞技场固有的任务，游戏还可以通过输入密码从而开启特别任务，密码均为图案表示，以下为各密码对应的特别任务内容。

密码	任务名称	对手	人数限制	奖励物品
	历代战の英雄たち	ユグドラシル クラトス	4	レアシールド
	生まれし意味	ルーク アッシュ	4	フォニックブレード
	樱花绚烂！	P・カノンノ カノンノ・E カノンノ	3	セブンスサマー
	2010！ヒーローズベスト3	ユーリ リオン アスベル	3	ニバンボシ
	己の正义と骑士道と	フレン ユーリ	4	ホワイトナイトソード
	世界树の防人	ユグドラシル ダオス	4	エターナルソードS
	2010！ヒロインズベスト3	リタ シェリア エステル	3	クィーンオブハート

玩后感

战斗加入光明疾驱后算然爽快了不少，但整体素质和前作相比并没有太大的进化。对于传说FANS来说的确是交足功课，但这种靠做“任务而做任务”的推进方式，到游戏中段很容觉得疲惫。如无意外本作可能会是PSP上最后一款《光明神话》，而故事方面算得上把系列三作联系起来，也算得上是功德完满了。

PLANTS VS. ZOMBIES

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 盲先知 美编 Juxi

作为前段时间在PC上最火的游戏之一，《植物大战僵尸》以其清新可人的游戏画面、简单的上手难度、优秀的平衡性以及丰富的游戏内容，受到了人民群众的广泛欢迎，连笔者家楼下的孩童们在户外玩耍时都开始“我扮植物你扮僵尸”了。现在，《植物大战僵尸》已经登陆了多个平台，其中包括我们熟悉的NDS，以后就算不在电脑前，我们也可以随时随地打僵尸了。闲话少叙，下面就由笔者为大家介绍游戏的玩法。

NINTENDO DS

植物大战僵尸

Plants vs. Zombies

Popcap	SLG	2011年1月18日	美版
1～2人	19.99美元	无对应周边	

主菜单

Adventure	冒险模式，游戏的主模式，玩家需要完成一个又一个的关卡
Almanac	游戏中出现的植物和僵尸的图鉴
Achievement	查看成就
Zombatar	编辑自己的僵尸形象
More	转换到另一个菜单界面
Puzzle	解谜模式，包括了“砸罐”和“我，僵尸”两大内容
Mini Games	迷你游戏，包括了各种各样有趣的小游戏
Survival	生存模式，玩家可以在这里挑战无穷无尽的僵尸
VS	对战模式，玩家和好友分别扮演植物和僵尸进行对战
Zen Garden	禅苑模式，玩家能够在这里栽培各种植物
Shop	疯子戴维的店，出售各种植物、禅苑道具等
Options	调节游戏的音乐、音效，并可查看片尾动画
Help	非常搞笑的“游戏指导”，推荐一看

游戏玩法

《植物大战僵尸》是一款塔防类游戏，游戏中各种僵尸会从画面的右侧出现，然后它们会向左边移动，啃咬路上遇到的一切植物，如果僵尸到达画面最左侧就会进入玩家的房子吃掉大脑，即告玩家游戏失败。玩家通过消耗阳光能量可以在自己的院子里种植各种植物来阻止僵尸的前进，将关卡中出现的所有僵尸全部消灭即为完成关卡。每个关卡都有一个进度条，表示关卡的进度，玩家可以在上屏的最下方看到进度条。游戏中共有49种不同和植物和26种不同的僵尸，随着玩家在冒险模式中的进度，各种植物会不断解锁，图鉴、对战模式、迷你游戏和解谜模式中的小游戏也会逐渐开放，当玩家完成了一周目的冒险模式后还会开启禅苑等要素，玩家也能以全植物的姿态迎接冒险模式中二周目的挑战。



流程简介

游戏总共有5大关，每关的地形和昼夜不太相同，组合出了各种不同的玩法，下面笔者就来简单介绍一下每关的要点。

前院（日）

游戏的第一大关，共有5条线，由于是白天关卡，所以空中会不时落下阳光能量，加上玩家种植向日葵之后提供的能量，可以轻松种出一大片攻击性植物，击败一些简单僵尸不在话下。



前院（夜）

由于是夜间关卡，所以天上不会掉阳光给玩家捡，不过各种蘑菇的造价都相当低，利用免费蘑菇也能很容易构建起防线。

后院（日）

后院共有6条线，其中中间两条线是水路，只有水生植物才能种植，好在睡莲叶价格比较低，用陆地植物+睡莲叶的组合足够防守住水中的僵尸了。

后院（夜）

夜晚+水战让这一大关的难度有所增加，更要命的是屏幕的右边会出现迷雾，玩家很难第一时间掌握僵尸的动向，好在很多强力植物会在这关解锁。

屋顶

屋顶场景有两重限制：一是植物的后方在房顶的斜坡下方，像是豌豆、仙人掌这类直线攻击的植物会被斜坡挡住，无法攻击到右端；二是这里的植物必须种到花盆中，当花盆被僵尸啃掉之后需要重新放置花盆，相当于玩家的种植范围小了很多，所以一定要珍惜每一个可种植的位置。

植物介绍

游戏中共有49种不同的植物，其中前40种要通过完成冒险模式的关卡来解锁，而后9种特殊植物要在疯子戴维的店里花大价钱购买，当然它们的能力也非常强。总体来说，植物共分为四大类：普通植物、夜间植物、水生植物和升级植物。普通植物没有特殊的种植条件；夜间植物（大部分是各种蘑菇）在白天和夜间都能种植，但是白天种植时它们会睡觉，要用咖啡豆唤醒才能正常工作；水生植物只能种植在水中，其他植物想要种在水中则要先铺上睡莲；升级植物无法直接种植，而是需要先种植特定的植物，再将其升级。



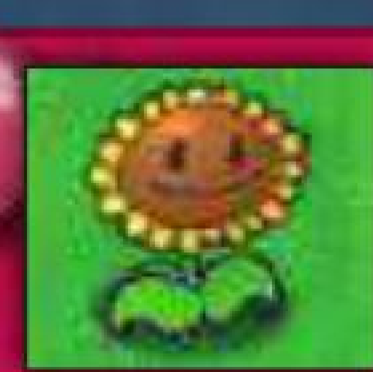
豌豆射手
PEASHOOTER



花费：100阳光　　刷新：快

最基本的攻击植物，每次发射一枚豆子，攻击前方一行，攻击力一般，但是花费低，刷新快。

向日葵
SUNFLOWER



花费：50阳光　　刷新：快

最基本的资源植物，每24秒左右产生一个25点的阳光能量。是玩家主要的阳光来源，初期的关卡种上5～6个即可满足供给。

樱桃炸弹
CHERRY BOMB



花费：150阳光　　刷新：非常慢

樱桃炸弹是一次性用品，放置它数秒后，它会在周围产生半径约为1.5格的爆炸，造成极大的伤害，能秒杀巨人僵尸之外的所有僵尸。不过它的刷新非常慢，在使用之后需要等很久才能再用。

墙果
WALL-NUT



花费：50阳光　　刷新：慢

墙果没有攻击能力，但是它的生命值非常高，被僵尸啃上半天也不会坏掉，能够有效地阻止僵尸前进，保护它身后的植物。墙果的样子能够反映出它剩余的生命值，当它被啃得残缺不全时就说明剩余生命已经不多了。

土豆地雷
POTATO MINE



花费：25阳光　　刷新：慢

土豆地雷也是一次性植物，和樱桃炸弹不同，埋设土豆地雷之后，它会在原地准备，当准备完成之后，土豆会把头露出地面，有僵尸踩到它时就会发生爆炸，造成小范围的极大伤害，能秒杀绝大部分僵尸。

雪花豌豆
SNOW PEA



花费：175阳光　　刷新：快

发射一枚冰豌豆攻击前方一行，攻击力一般，但是命中僵尸后会冻住僵尸，僵尸的动作将会变慢，能够有效阻止僵尸推进的速度。

食人花
CHOMPER



花费：150阳光　　刷新：快

食人花不会发射子弹，而是直接吞下靠近的僵尸（前方约1.5格范围），绝大部分僵尸都会被吞下而秒杀。不过在吞食一个僵尸之后，食人花需要花费约40多秒的时间来消化，之后才能再度吞食下一个僵尸。由于其刷新比较快，玩家可以用种植食人花→吞掉僵尸→铲掉食人花→再种植的方法来处理一些紧急情况。

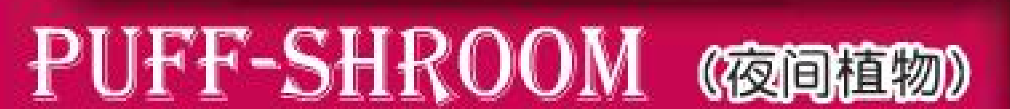
双枪豌豆
REPEATER



花费：200阳光　　刷新：快

一次发射两枚豆子的射手，虽然它的火力和价格都相当于两个豌豆射手，但是只占1格的空间，在空间紧张的时候价值比豌豆射手高很多。

喷射蘑菇
PUFF-SHROOM (夜间植物)





花费：0　刷新：快

完全免费的小蘑菇，不需要任何阳光能量即可种植，虽然它的攻击力一般，射程也只有3格，但是免费和刷新快这两大特点让它成了夜间关卡中最好用的植物之一。即使在白天关卡，喷射蘑菇也非常适合做炮灰，能拖延僵尸前进的步伐，非常实用。

阳光蘑菇
SUN-SHROOM (夜间植物)



花费：25阳光　　刷新：快

资源植物，在种植初期会产出15点的小阳光，在种植约2分钟之后它会长大，之后就会产出25点的大阳光。由于夜间关卡的初期阳光资源一般比较紧张，阳光蘑菇较少的花费能帮助玩家减轻初期的拮据感。

喷雾蘑菇
FUME-SHROOM (夜间植物)



花费：75阳光　　刷新：快

喷雾蘑菇的攻击方式是向前方喷出烟雾，射程约为4格。虽然攻击力一般，但是烟雾造成的是范围型伤害，在其射程中的所有僵尸都会受到伤害，所以它的伤害输出能力比想像中要强不少。另外，它的喷雾攻击能够穿透栅门僵尸的门，直接攻击到本体。

破墓者
GRAVE BUSTER (夜间植物)



花费：75阳光　　刷新：快



一次性植物，种植在墓碑上后，它就能花费数秒时间吞掉墓碑。由于墓碑不仅会产生僵尸，还会占据玩家的种植空间，所以在有墓碑出现的关卡中用它能起到很好的作用。

催眠蘑菇

HYPNO-SHROOM（夜间植物）



花费：75阳光　　刷新：慢

一次性植物，种植之后蘑菇会待在原地，当有僵尸啃食到它的时候就会被催眠，转身向右走，啃食路上遇到的其他僵尸。用来对付一些难以消灭的僵尸有很好的效果，尤其是对跳舞僵尸时，跳舞僵尸被催眠后，它召唤的伴舞僵尸也会帮助玩家作战。

胆小蘑菇

SCAREDY-SHROOM（夜间植物）



花费：25阳光　　刷新：快

胆小蘑菇有着和豌豆射手相似的射程和攻击力，但是当有僵尸接近周围1格时，它就会害怕地缩进地里停止攻击，所以最好将其种在最后排。要注意的是，和它不在同一条线上的僵尸也会让它受到惊吓。

冰镇蘑菇

ICE-SHROOM（夜间植物）



花费：75阳光　　刷新：非常慢

一次性植物，在种植数秒后爆炸，对全屏的僵尸造成极少量的伤害，并将它们完全冻结数秒无法行动，之后持续减速一小段时间，是处理紧急情况的好手。

毁灭蘑菇

DOOM-SHROOM（夜间植物）



花费：125阳光　　刷新：非常慢

一次性植物，在种植数秒后爆炸，产生约半屏范围的巨大伤害，能够秒杀绝大部分僵尸。但是毁灭蘑菇爆炸后会留下一个爆炸坑，其中无法种植植物。爆炸坑会在约3分钟后消失。

睡莲叶

LILY PAD（水生植物）



花费：25阳光　　刷新：快

睡莲叶本身无任何能力，种植在水上之后，可以将其他非水生植物种在它上面，为水池线提供帮助。

窝瓜

SQUASH



花费：50阳光　　刷新：慢

一次性植物，种植之后它会留在原地，当在它同一线上附近有僵尸时（无论前后），它会跳起瞄准目标并砸下去，对小范围内造成大量伤害，能够秒杀除巨人外的所有僵尸。由于其造价不高，刷新也不算很慢，是对付一些难缠敌人的强力武器。

三管豌豆

THREEPEATER

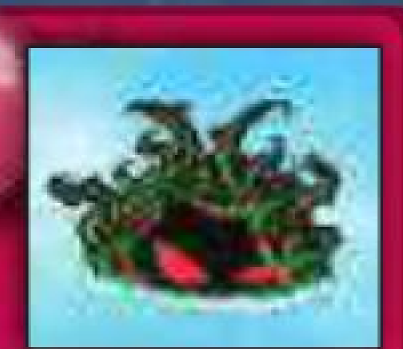


花费：325　　刷新：快

非常昂贵的植物，它发射的每发豌豆攻击力都一般，但是它每次开火都向当前路、上路和下路各发射一枚豌豆，也就是说一颗三管豌豆的火力就能够覆盖3条线路，而它只占据1个格子的空间。虽然比3颗豌豆射手加起来还贵，但是省下的空间能让玩家有更多选择。

缠藻

TANGLE KELP（水生植物）



花费：25阳光　　刷新：慢

一次性植物，它相当于水中的窝瓜，会将靠近的僵尸直接拖入水下秒杀。

胡椒炸弹

JALAPENO

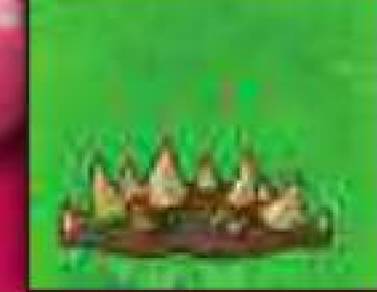


花费：125阳光　　刷新：非常慢

一次性植物，对整个一行造成大量伤害，能够秒杀整一行里除巨人外的所有僵尸，同时也能清除冰车僵尸留下的冰。

刺草

SPIKEWEED



花费：100阳光　　刷新：快

由于刺草是贴着地面种植，所以不会被普通僵尸啃食，当僵尸从它上方经过时，刺草就会对僵尸造成伤害。另外，各种开车的僵尸开上刺草时将被直接杀死，刺草也会消耗掉。

火炬树桩
TORCHWOOD



花费：175阳光　　刷新：快

火炬树桩本身没有攻击能力，但是各种豌豆子弹从它头顶飞过后将会变成火球，造成两倍伤害，在豌豆火力很强时，火炬树桩能够大大加强豌豆的火力。要注意的是，冰豌豆子弹飞过火炬树桩后将会变成普通的豌豆子弹，失去冰冻能力。而被各种冰冻效果冻住的僵尸如果受到火球攻击，则冰冻效果就会解除。另外，火炬树桩在迷雾中还有小范围开雾的能力。

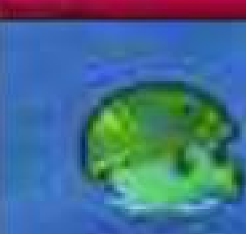
巨型墙果
TALL-NUT



花费：125阳光　　刷新：慢

和墙果一样的防御型植物，不过生命值比墙果高很多。而且它比较高，所以跳跳僵尸、撑杆僵尸等无法越过它。

海蘑菇
SEA-SHROOM （夜间植物）（水生植物）



花费：0　刷新：慢

喷射蘑菇的水生版，射程较短、攻击力一般、无花费是它的特点，不过海蘑菇的刷新时间比较慢，很难用于做炮灰。

灯笼草
PLANTERN



花费：25阳光　　刷新：慢

没有攻击能力，灯笼草的作用是驱散自己周围3格范围的迷雾，以及在解谜游戏中能透视罐子的内部。由于它比较脆弱，种在前方开雾时需要一定的保护。

仙人掌
CACTUS



花费：125阳光　　刷新：快

和豌豆射手一样攻击前方直线，攻击力一般，不过在出现气球僵尸时，仙人掌能够长高射破气球。

三叶草
BLOVER



花费：100阳光　　刷新：快

一次性植物，三叶草能够暂时驱散迷雾，并能吹走气球僵尸。

裂荚豌豆
SPLIT PEA



花费：125阳光　　刷新：快

裂荚豌豆能够向前后两个方向攻击，向前每次发射1枚豌豆，向后每次发射2枚，对付后方出现的僵尸非常合适。

星星杨桃
STARFRUIT



花费：125阳光　　刷新：快

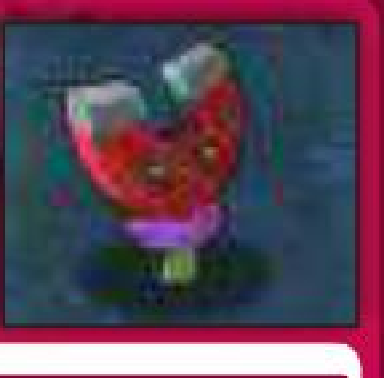
星星杨桃每次开火时，会向后、上、下、斜前上和斜前下5个方向发射星星，同时攻击5个方向。由于它对正前方——也就是僵尸接近的方向无攻击能力，所以要用好它需要摆好阵型，形成交叉火力。

南瓜
PUMPKIN

花费：125阳光　　刷新：慢

南瓜和墙果一样也是防御性植物，但是它本身不会占据格子。玩家可以将其放置在空地上，或是套在其他植物上形成保护。僵尸在啃食时，要先将南瓜啃掉，才能伤害到中间的植物，也就是说所有植物套上南瓜之后，都有了相当于墙果的硬度，在空间紧张的后期南瓜是必不可少的植物之一。

磁性蘑菇
MAGNET-SHROOM （夜间植物）



花费：100阳光　　刷新：慢

磁性蘑菇没有攻击能力，但是能够将僵尸所带的金属道具吸走，使它们失去特殊能力。像是铁桶僵尸、栅门僵尸、跳跳僵尸、挖掘僵尸、魔盒僵尸、梯子僵尸等的道具都会被磁性蘑菇吸走，从而失去特殊能力。磁性蘑菇在吸引一个道具之后需要经过一段时间才能再吸引下一个。

包菜投手



CABBAGE-PULT

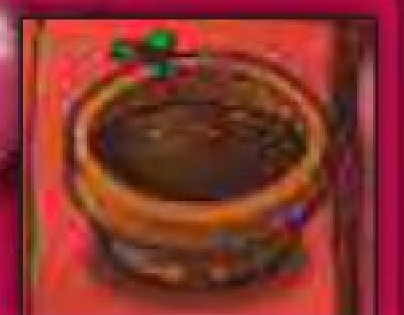


花费：100阳光　　　刷新：快

以抛物线攻击的植物，攻击力平平，但是弹道不会受到屋顶坡度的影响，在屋顶关卡能起到很大的作用，其抛物线攻击也能攻击到潜水僵尸，在水池关也相当有用。

花盆

FLOWER POT



花费：25阳光　　　刷新：快

屋顶关卡中无法随地种植，玩家想要种植物就要先花25阳光摆放花盆，之后再在花盆之上种植。

玉米投手

KERNEL-PULT



花费：100阳光　　　刷新：快

玉米投手也是以抛物线攻击的植物，它抛出的子弹会随机出现两种：小粒的玉米粒伤害很低；大块的黄油不仅伤害很高，而且命中僵尸后会让僵尸暂停行动约4秒，对所有僵尸都有效。如果连续投出黄油，再强的僵尸也很难接近玉米投手，但是一直投玉米就郁闷了，所以玉米投手是比较考验玩家运气的。

咖啡豆

COFFEE BEAN



花费：75阳光　　　刷新：快

咖啡豆的作用是唤醒白天睡觉的各种夜间植物，将其种植在睡觉的植物上即可。像是磁性蘑菇、喷雾蘑菇等植物在白天的效果也非常好，想用的话就要靠咖啡豆帮忙了。

大蒜

GARLIC



花费：50阳光　　　刷新：快

大蒜是种特殊的防御型植物，它的生命值不像墙果、南瓜那么高，但是它那特殊的味道能使啃食过它的僵尸都改道而行，换到另一条线上。由于僵尸换线时是斜线前进的，所以不要期望种上一列大蒜就能让它们无法前进。

伞叶

UMBRELLA LEAF

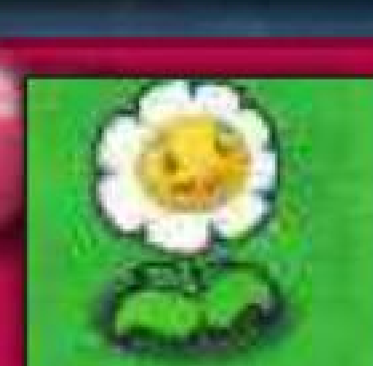


花费：100阳光　　　刷新：快

伞叶能够张开叶子，保护周围8格中的植物免受投球僵尸的伤害，也让蹦极僵尸无法偷走这些植物。

金盏花

MARIGOLD

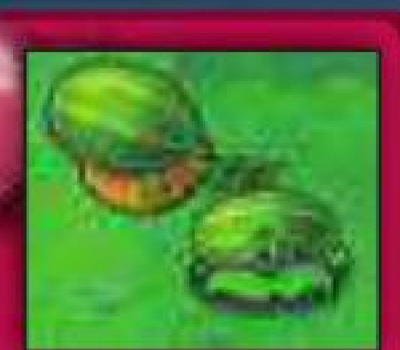


花费：50阳光　　　刷新：慢

金盏花是一种特殊的资源植物，它不会产出阳光，而是产出金钱。它对场上的局势没有直接的帮助，但是玩家想要在疯子戴维的商店中疯狂消费的话，就多种点金盏花刷钱吧。

西瓜投手

MELON-PULT



花费：300　　　刷新：快

以抛物线投射西瓜攻击的植物，它投出的西瓜能造成范围伤害，而且伤害很高，怪不得需要300阳光才能种一个。

机枪豌豆

GATLING PEA（升级植物）

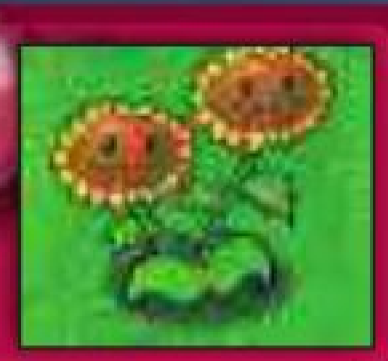


花费：250阳光　　　刷新：非常慢

枪豌豆的升级。每次发射4枚豌豆进行攻击，配合火炬树桩威力很恐怖。

双子葵

TWIN SUNFLOWER（升级植物）



花费：150阳光　　　刷新：非常慢



向日葵的升级。每次产出两个25点的阳光。种植双子葵时有一个小技巧：由于资源作物在种植后很快就会立刻产出一次资源，所以在升级时可以选择刚刚产出过阳光的向日葵来升级，这样很快就又能获得一次资源。

忧郁蘑菇





GLOOM-SHROOM （升级植物）（夜间植物）

花费：150阳光　　刷新：非常慢



喷雾蘑菇的升级。忧郁蘑菇的攻击范围是以自身为圆心约1.5格，对整个区域中的僵尸都造成伤害，将其种在前线，再用南瓜或大蒜保护好，它能够对聚集在一起的僵尸造成有效的杀伤。

猫尾香蒲



CATTAIL （升级植物）

花费：225阳光　　刷新：非常慢

睡莲的升级。它会发射针刺，跟踪攻击全屏范围的僵尸，优先攻击气球僵尸的气球和靠近自己的僵尸。由于其攻击频率高，跟踪性强，在有水的关卡中是非常实用的选择。

冰镇西瓜



WINTER MELON（升级植物）

花费：200阳光　　刷新：非常慢

西瓜投手的升级。想要种出一个冰镇西瓜需要500点阳光的投入，不过它是物有所值的。冰镇西瓜不仅会造成和西瓜投手相同的范围伤害，而且受到伤害的僵尸都会受冰冻减速效果影响，虽然它的射速只有普通西瓜的1/2，但是强力的效果还是值得玩家花大价钱升级的。

吸金草

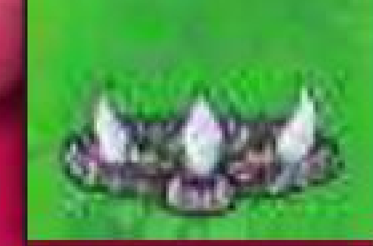


GOLD MAGNET （升级植物）

花费：50阳光　　刷新：非常慢

磁力蘑菇的升级。升级之后的吸金草不再具有吸走僵尸金属物品的能力，取而代之的是能够自动吸引全屏范围中的各种钱币，和金盏花配合就能形成自动刷钱战线。要注意的是，吸金草并非夜间植物，虽然磁力蘑菇在白天睡觉，但是升级成吸金草后会在白天正常工作，不需要咖啡豆支持。

石刺草



SPIKEROCK （升级植物）

花费：200阳光　　刷新：非常慢

刺草的升级。能够造成更多的伤害，摧毁多个车辆后自己会消失，另外，石刺草对巨人僵尸的攻击有抵抗能力，是对抗巨人僵尸时的关键植物之一。

玉米大炮



COB CANNON （升级植物）

花费：500阳光　　刷新：非常慢

需要同一行中相邻的两个玉米投手升级，占据两格的空间。游戏中最贵也是威力最强的植物，玉米炮能够向指定地点发射一枚玉米炮弹，其威力相当于樱桃炸弹、胡椒等大杀器。不过发射过后，玉米炮需要花费约35秒的时间来填充炮弹，之后才能再次发射。要注意的是，从大炮发射到炮弹落地有数秒的时间，有时需要考虑提前量。

模仿豆



IMITATER （特殊植物）

花费：－　刷新：－

模仿豆本身没有效果，在关卡前挑选植物时，玩家要选择让它模仿哪种植物，之后就可以将其视为被模仿的植物进入关卡。它最大的意义是模仿一些刷新时间较长的植物，如樱桃、胡椒等，由于本体和模仿豆的刷新时间相互独立，这样就相当于将这些植物的刷新时间降低了一半。各种升级植物无法用模仿豆模仿。

僵尸介绍

游戏中共有26种不同的僵尸，各种稀奇古怪的特点体现了制作者天马行空的想像力，也给我们的防守出了一个又一个难题。下面就由笔者来讲解各种僵尸的应对方法。



僵尸



ZOMBIE

生命值很低的普通僵尸，移动缓慢。在体力低时手臂会脱落，头被打掉后失去攻击能力，但仍能吸引片刻火力。各种攻击对它都有很好的效果。

领旗僵尸

FLAG ZOMBIE

一大批僵尸接近时的领头者，没有特殊的能力。

路障僵尸



CONEHEAD ZOMBIE

头带三角路障的僵尸，生命值比较高。当它头顶的路障被打掉时就跟普通僵尸没什么区别了。

撑杆僵尸



POLE VAULTING ZOMBIE

速度相当快的僵尸，手持跳竿快速前进，在遇到第一个植物之后会撑杆跳过该植物，之后移动速度就会变慢。它的生命值不高，一般的火力即可应付。玩家可以用巨型墙果阻止它的跳跃，或是在它出现时就在它前方种上植物（免费的喷射蘑菇是个不错的选择），它跳过去之后就走得非常慢了。

铁桶僵尸



BUCKETHEAD ZOMBIE

头顶铁桶的僵尸，铁桶为它提高了极多的耐久度，如果用磁力蘑菇吸走它的铁桶，它就和普通僵尸没有区别了。在没有磁力蘑菇的时候，用窝瓜等一次性植物做应急处理也不错。

报纸僵尸



NEWSPAPER ZOMBIE

手持报纸玩数独的僵尸，它手持的报纸能够提供少量耐久度，当报纸被打掉后，它会发怒并极大地提高移动速度。由于其本体的生命值不高，还算不难对付。要注意的是，有报纸时，它不受冰豌豆的冰冻减速效果影响。

栅门僵尸



SCREEN DOOR ZOMBIE

手持栅门的僵尸，栅门的耐久度非常高，普通的攻击半天都打不破，但是喷雾蘑菇、忧郁蘑菇和各种投掷攻击都能穿过栅门直接伤害到它本体。它本体的生命值和普通僵尸差不多，很容易消灭。如果有磁力蘑菇，把它的门吸走也是不错的选择。

橄榄球僵尸



FOOTBALL ZOMBIE

身穿橄榄球比赛服的僵尸，移动速度快，它的头盔也提供了极高的耐久度，用磁力蘑菇将它头盔吸走之后它的生命就和普通僵尸差不多了。玩家也可以用各种一次性植物秒杀掉它，放着不管的话它的威胁还是相当大的。

跳舞僵尸



DANCING ZOMBIE

一边跳舞一边前进的僵尸，它本身的速度不是很快，生命值也不高，但是它每隔一段时间会在上下前后召唤出4个伴舞僵尸，不消灭掉跳舞僵尸本身的话，它就会反复召唤，非常烦人。可用樱桃炸弹等道具能一次性清除本体和召唤，利用喷雾蘑菇攻击的穿透性也能快速消灭掉它的本体。

伴舞僵尸



BACKUP DANCER

被跳舞僵尸召唤出的喽罗，生命值较低，但是会不断出现。最初版本的《植物大战僵尸》里，跳舞僵尸是天王迈克尔·杰克逊的形象，后来改成了现在的蹦迪爆炸头样子，伴舞僵尸也顺带被和谐成了迪斯科大叔。

游泳圈僵尸

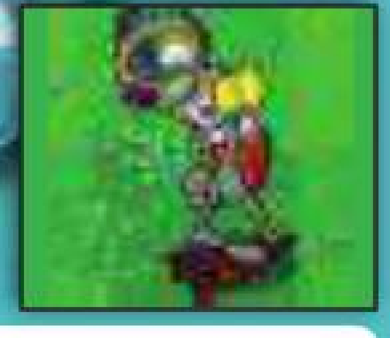


DUCKY TUBE ZOMBIE

套着鸭子游泳圈的僵尸，会在后院关卡的水池中出现，就是普通僵尸的水中版，也有头带路障或铁桶的形态，应对方式和地上的僵尸一样。



潜水僵尸
SNORKEL ZOMBIE



潜水僵尸移动时会潜在水下，所以普通的直线型攻击打不到它，只有在它浮上水面啃咬植物时才能打到。用墙果等防御引诱它咬，就能趁机消灭它。用各种抛射型攻击的植物可以直接打到潜水中的僵尸，也能很快消灭掉它。如果来不及应对，也能用缠藻直接干掉它。

冰车僵尸
ZOMBONI



冰车僵尸是初期比较棘手的敌人之一。它的耐久度相当高，普通攻击要打很久才能打爆。它移动路线上的植物会被直接碾压，即使墙果这样高生命值的也不例外。另外，它走过的路线上会留下一条冰面，无法种植，还会出现后续的僵尸雪橇队。对付冰车僵尸有几种方法，最好的办法是在关卡之前预览时，如果看到有冰车僵尸出现，就预先在屏幕最右端铺上刺草或者石刺草，它刚进入屏幕就会被扎爆，不会有任何影响。如果有冰车已经长驱直入，则最好的选择就是胡椒，不仅能消灭冰车，还能将后面的冰面直接消掉，不留痕迹。

僵尸雪橇队
ZOMBIE BOBSLED TEAM



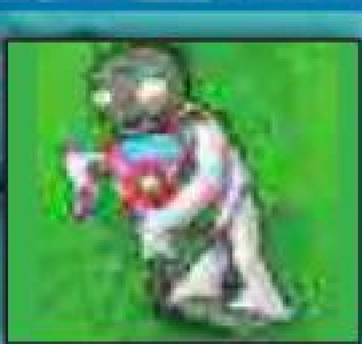
僵尸雪橇队一组共4个，它们会坐着雪橇在冰车留下的冰面上出现并快速前进，当雪橇滑离冰面后，僵尸就会慢慢步行。由于雪橇队一次出现4只僵尸，比较难对付，所以最好能提前阻止冰车制造冰面。在出现雪橇队之后，最好能用胡椒一次性消灭整个小队，顺便消掉冰面，实在不行也可以用各种范围攻击的植物来硬打掉它们。



骑豚僵尸
DOLPHIN RIDER ZOMBIE

只出现在水池中的僵尸，特性和地上的撑杆僵尸一样移动很快，遇到第一个植物之后会跳过去，之后移动速度降低。因为睡莲很便宜，刷新也快，所以在遇到这种僵尸时在它面前放下一个睡莲就能解除威胁。

魔盒僵尸
JACK-IN-THE-BOX ZOMBIE



这种僵尸体力不高，但是它手中拿着的盒子会随机爆炸（越靠近屏幕左边爆炸几率越大），爆炸时会直接摧毁附近9格的所有植物。好在盒子可以被磁力蘑菇吸走，在爆炸前消灭掉僵尸本体的话也能解除爆炸的威胁。

气球僵尸
BALLOON ZOMBIE



腰挂气球，头带竹蜻蜓的僵尸，它无视任何普通攻击，也不会停下啃食植物，如果不管的话很快就会飞越整个防线进入屋子。用仙人掌、猫尾等针刺型攻击可以打破它的气球，它落地之后就和普通僵尸没什么区别了。另外，三叶草能直接把它吹走。

挖掘僵尸
DIGGER ZOMBIE



头带矿工帽，手持锄头的僵尸，它会在地下前进，一直到最后一列后钻出地面，之后开始向右前进，啃食路上的所有植物。它虽然不会直接闯进屋里，但是会对战线后方造成很大的破坏。裂荚豌豆、星星、猫尾等能够攻击到后方的植物是它的克星，土豆地雷也能阻止它前进，另外磁力蘑菇能够吸走它的帽子，使它无法继续挖地，只能原地钻出。

跳跳僵尸
POGO ZOMBIE



骑着跳跳棒的僵尸，它会跳过遇到的所有植物，直接冲近房子里，它的体力较高，想在它跳到最后之前消灭不太容易，玩家可以用巨型强果阻止它前进，或用磁力蘑菇吸走跳跳棒，用食人花直接吃掉它也是不错的选择。

雪人僵尸
ZOMBIE YETI



隐藏怪物，一周目游戏中不会出现，二周目的4～10关中会出现，遇到之后就会在其他地方的夜晚随机出现。雪人僵尸对屋子没有威胁，它在出现之后很快就会逃走，不过玩家若杀死它，就能获得很多金钱做奖励，所以看到它时不要犹豫，直接用各种东西秒杀掉吧。

蹦极僵尸 BUNGEE ZOMBIE



蹦极僵尸不会进入房屋，它在出现前会事先在场地上丢下提示，接着从空中跳下，停留几秒之后，就会攫走目标格子中的植物。由于它的目标多是有重要价值的植物，所以在有蹦极僵尸的关卡最好事先铺设好伞叶，如果遇到紧急情况还可以用胡椒这样范围较广的植物来应对。

梯子僵尸 LADDER ZOMBIE



和栅门僵尸类似，梯子僵尸的梯子能帮它挡下很多种攻击。在遇到障碍时，梯子僵尸会放下梯子形成通道，让自己和后面的僵尸绕过墙果等防御，威胁很大。最好能用磁力蘑菇提前把它的梯子吸走。如果有已经架起的梯子，则可以用各种爆炸效果将其消去。

投球僵尸 CATAPULT ZOMBIE



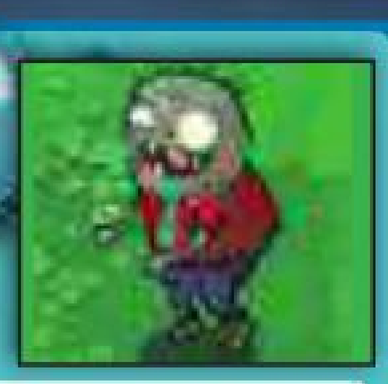
这种僵尸会开着投石车出现，发射篮球攻击后排的植物，在球全部投完之后还会开着车前进碾压路上的植物。用伞叶能够防御下它的投球攻击，用刺草则能破坏它的车子。

巨人僵尸 GARGANTUAR



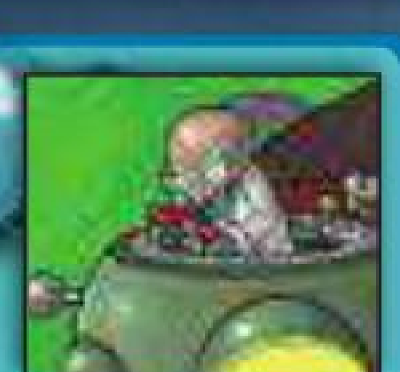
游戏中最难缠的敌人之一，它的生命值非常高，即使用樱桃炸弹等攻击也需要两次才能干掉。它无视各种阻挡，会直接砸扁前进道路上的所有植物（石刺草除外）。在生命值低于一半时会丢出背上的小鬼僵尸，直接攻击后方植物。一只巨人就能破坏掉整条防线。对付它必须要用各种高火力植物，或是用石刺草+食人花的组合，将其尽快消灭。

小鬼僵尸 IMP



由巨人僵尸扔出的小鬼，生命值比较低，但往往出现在后方。在有可能受到它威胁的关卡中，建议在最左边的一列上种植攻击植物，这样小鬼被扔到前几层防线之后也能应对。

僵尸博士 DR. ZOMBOSS



游戏的最终BOSS，最后一关就是玩家与它的对决。它会放各种僵尸来攻击玩家，并会用脚踩或扔卡车破坏玩家的防线。当它低头下来时玩家可以集中攻击它，它放的冰球和火球分别可以用胡椒和冰镇蘑菇打消，所以最好随时留有这两种植物。

PLANTS VS. ZOMBIES

玩后感

其实在写这篇攻略之前，本作的PC版笔者已经玩了很长时间。NDS版出了之后，又捧起NDS玩得津津有味，真可谓是百玩不厌。游戏的内容确实非常丰富，5大关卡关关紧张刺激，数十个小游戏也是妙趣横生，研究各种植物搭配而衍生出的各种战术也相当有趣。之前笔者一直不喜欢所谓的塔防类游戏，总觉得非常单调缺乏变化，但是《植物大战僵尸》彻底改变了笔者的看法。总之，笔者向所有玩家推荐这款游戏，玩玩就知道！



梦想照进现实

——游戏改编电影赏析

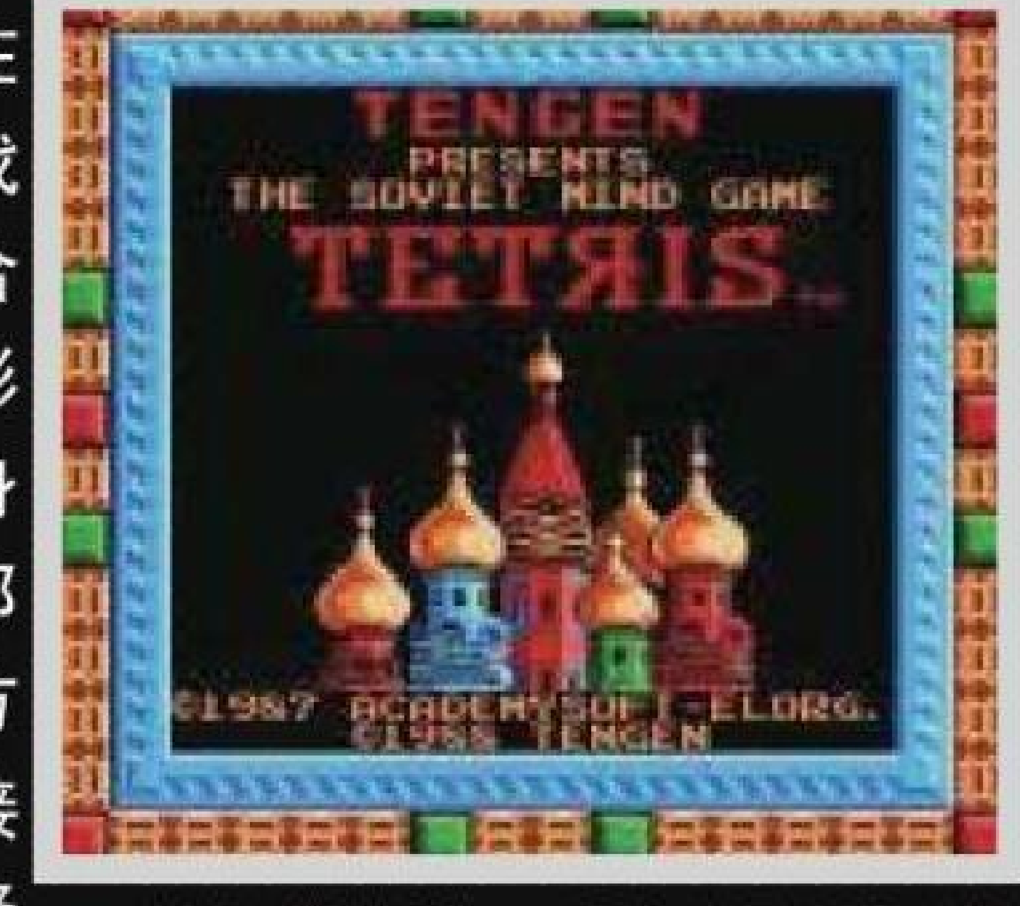
文 马修 美编 澄香

电影和游戏都分别诞生于人类科学技术的两大飞跃进步阶段，电影是第二次工业革命的产物，电影放映机的问世标志着电影的正式成形，逐渐发展为了如今的第八艺术；游戏的诞生则伴随着以电脑技术为标志的信息时代的更大更人性化的进步，成为继绘画、雕刻、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧、电影后的又一大艺术范畴，也就是我们常说的第九艺术。艺术的诞生并不会由于其诞生时的科技文化生活氛围成为历史而停止不前，各大艺术不仅随着科技的发展实现了传承和发展，更与其他艺术形式实现了完好的交融。我们本辑专题要说的，就是电影和游戏两大近现代艺术形式的交融。既然名为闲谈，就不拘泥于文体形式，如有赘述罗嗦或评价失当之处，还请读者大人们海涵。

游戏电影化浅析

游戏的电影化伴随着游戏自身的发展，可想而知，在电子游戏诞生之初应该没会有人打算把那些各方面都简单的游戏拍成电影吧。在游戏发展中，越来越多的游戏加入了世界观和剧情，小到英雄救美，大到拯救世界，各种题材被设定到了游戏中，像国内玩家红白机时代非常熟悉的“四小强”就都有着完备的背景和剧情，玩家的冒险也被加入了众多拯救世界等豪情壮志并更加投入。RPG、SLG、AVG等类型游戏的其问世更得益于剧情在游戏中地位的日益壮大。当玩家被游戏中的剧情所感染，而游戏却由于技术及类型限制本身无法带来更直观的体验时，玩家就期待用电影这种最直观的形式来表达游戏中那令人感动的一段段故事。

以上只能解释早期的游戏电影化的原因，套用在现在的游戏上并不合适，但电影有电影本身的特点，那便是展现方式非常直接且剧情紧凑，而且作为玩家，即使今天游戏方面的技术发展到画面足以匹敌电影大片，但能舒舒服服地在电影中观看熟悉的游戏也是一种享受。下面便介绍一些游戏改编的电影，篇幅加上个人见识限制，自然无法全部介绍，因此就尽量挑名气大或影响大的来说。

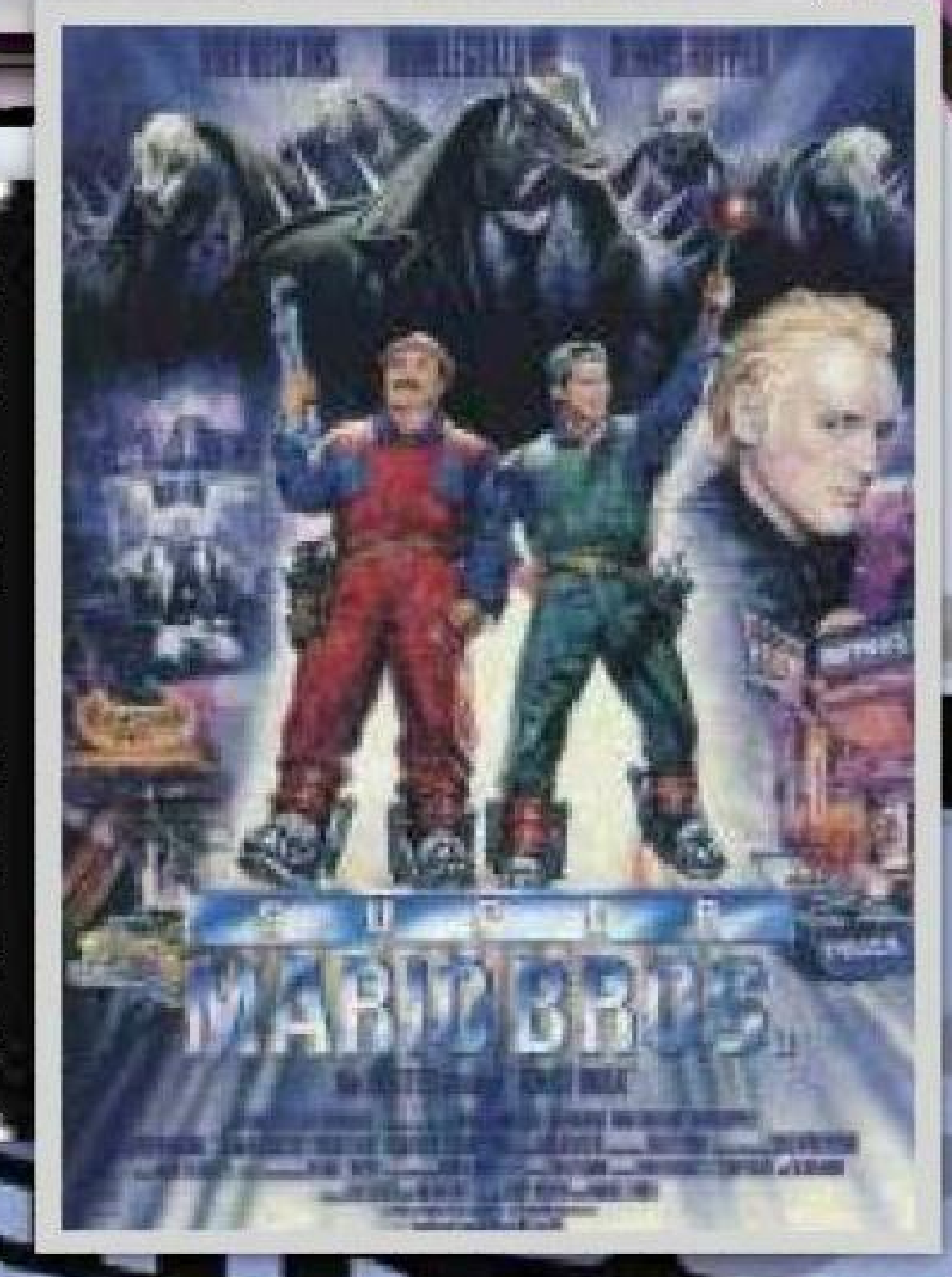


▲《俄罗斯方块》，相信大多数玩家没想过可以拍成电影。

水管兄弟现实大冒险——超级马里奥兄弟

话说“《超级马里奥兄弟》系列”最大的魅力无疑就是细腻至极的手感，至于剧情——已经成为了一个引来诸多吐槽的话题，其实英雄救美的剧情在游戏界里也是历史悠久源远流长的，例如硬派的2D ACT《双截龙》、《快打旋风》都是这种，但“《超级马里奥兄弟》系列”最牛的是近30年来的大多数系列作品中都是马大叔去库巴城堡中拯救碧奇公主的英雄救美。

前面说过，科技的进步给传统艺术带来了更加旺盛的生命力，电影便是受益者之一，电脑技术给电影带来了空前的特




▲马大叔和弟弟路易。

效体验，在科幻、魔幻、童话题材的电影中，更可以制造出“以假乱真”的虚幻世界——然而在《超级马里奥兄弟》电影所诞生的1993年，电脑特效差不多还处于起步阶段，都是大投资大片大场面才用得起的奢侈玩意，而主打原作牌的《超级马里奥兄弟》完全没有这种待遇，于是，电影中我们看到的是两个很普通的水管工在特效场面都比较失真的尴尬世界中展开了冒险。

当然，以上只是技术层面的问题。电影本身大胆采用了新的剧情且不乏搞笑元素，黛西公主作为女主角在本片登场后，也多次和碧奇公主一起活跃在马里奥主题的赛车、网球等游戏中……以前关于这部影片我们已经有过介绍，这里就不多说了，继续下一个。


▶摘下帽子的马里奥路易严阵以待，马大叔竟然还秃顶……

你方唱罢我登场——街头霸王


■《城市猎人》中成龙版的本田。

《街头霸王》承载了国内乃至全世界的一个游戏时代，成为了一代玩家们在街机厅的时光的共同回忆。而在电影中发现《街头霸王》的要素，更是当时的一大惊喜，由于改编的电影太多又不是一个系列，因此也只能把各部电影单独介绍给大家。

超级学校霸王



《超级学校霸王》拍摄于1993年，由王晶执导，当时以及日后大量的香港实力派明星加盟，阵容上堪称是星光灿烂。该片基本抛弃了游戏原作剧情，讲述的是飞龙特警受命穿越到过去去保护少年时的大法官的故事，影片融合了香港电影金黄时期众多的优秀要素，校园，爱情、黑帮、搞笑等题材一应俱全，打斗部分更是港片特有的节



▲2P春丽是1P春丽的老妈……



▲片中也不乏这种火爆的枪战场面。

奏和爽快。角色造型上谈不上尊重原作，但都给人眼前一亮的感觉。这种搞笑但没有任何意义的片子在香港电影黄金时期没少出，大家看的时候笑声不断、看过后也没什么值得去反思咀嚼的，但大伙就是喜欢，比起现在动辄内涵却让人看得摸不到头脑的大制作大片，这种单纯带来欢笑的片子越来越成为了一种记忆……



街头霸王

《街头霸王》在美国同样是人气爆棚，而动辄出手大片的美国自然也不会放过这个题材，1994年，继香港的《超级学校霸王》后，美国版的《超级街头霸王》也上映了。由于是美国版，所以角色名称也都以美版《街霸》命名，将军名为拜森，铁面名为维加……比起香港版，该片最大的特色就是更多地还原了游戏原作剧情，但人物身分及关系和游戏原作还是有出入。

角色形象上，隆、嘉米、本田、桑吉尔夫、迪杰等的扮相都相当贴近游戏，拜森也相当神似，春丽在最后被扎上发髻挣开手铐后一个现实版的春丽跃然于屏幕之上，萨加特的光头独眼造型不错但身高稍显不足，至于古烈和肯……完全没了原作的发型特点。



■铁面男维加的帅气出场。



■拜森的出价让军火贩子萨加特相当无语。



■一整箱“拜森元”让萨加特终于忍无可忍了……



■结尾的集体POSS。

电影的评价并不高，打斗的力度和节奏上也遗留着那个时代美国动作片的不足，而对于游戏原作中那些玩家看惯的技能，电影中也未能太好地表现出来——毕竟2D FTG的招式还原难度比较大。而比起武戏的不足，片子里的文戏堪称精彩，美式的幽默吐槽让这部本来沉重的片子充满了轻松。



街头霸王 春丽传

正如其名，这部最新的《街霸》电影以春丽为主角，剧情的主线就是游戏中春丽的剧情——为父报仇。春丽的身分依旧是警官，而杀死春丽父亲的就是拜森。在《街霸ZERO》、《街霸4》等作品中登场的元，则作为春丽的师傅登场。

作为最近的影片，各种评论相信大家也看过不少，主演春丽的克斯汀·克鲁克虽然拥有一半的中国血统，但和邱淑贞、温明娜饰演的春丽比起来，看起来更像美国少女。而相较之前的美国版《街头霸王》，打斗方面很精彩——如今的美国功夫片已经远非10多年可比，角度动作节奏都相当到位，可谓内行看得出门道、外行看得出热闹。可惜这不是原创的功夫片，所以尽管有这样那样的优点，但影片中大大背离原作的角色形象还是难以让玩家领情。大概是报仇这个主题比较严肃，所以比起之前的两部《街头霸王》电影，本片少了些搞笑成分。当然，作为Capcom官方认可的片子，影片还是有一定的原作还原度的，比如在酒吧的一幕，春丽不仅扎上了发髻，还使出了游戏中招牌的技能回旋鹤脚蹴（俗称倒霹雳）；铁面铁爪的维加大概也是三部《街霸》电影中打得最漂亮最敏捷的，但拿下面具后，也是最背离原作帅气形象的……


■非常精彩的片段，元在为春丽进行黑暗环境下的特训。


■春丽即将用出自原作的招式气功掌轰杀拜森。

■被打掉面具的维加被春丽吐槽——说实话，长得是有点像宋X德。

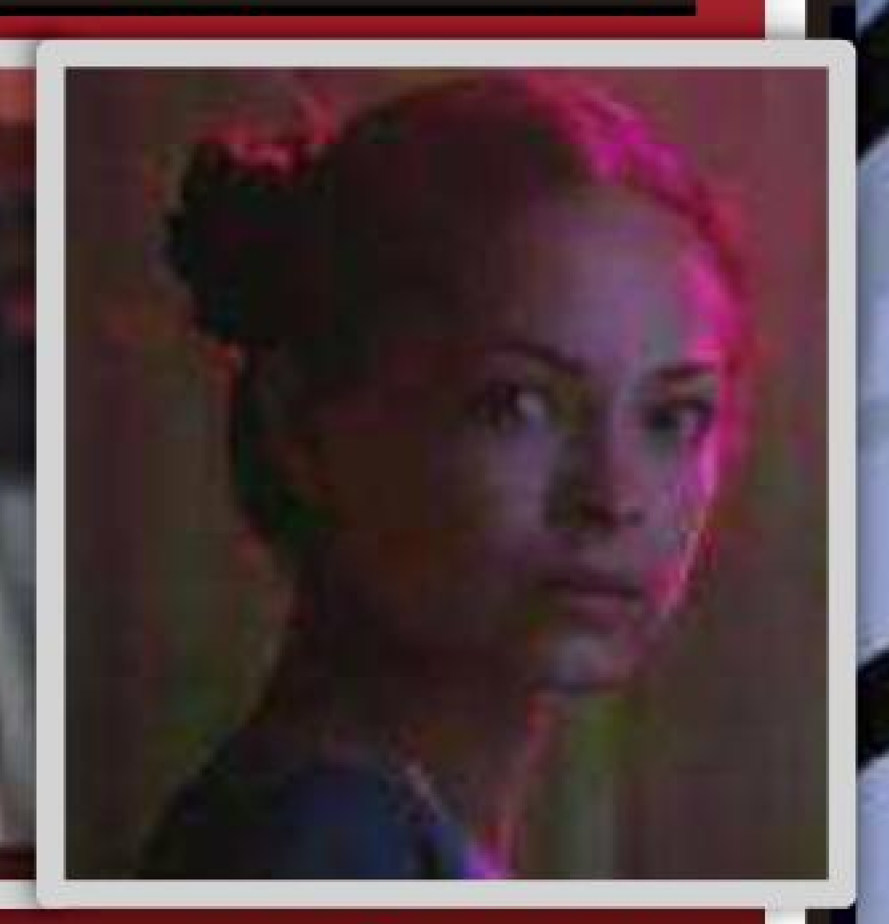
我要有这张脸也会盖起来
I'd hide that face too.

关于本片，建议大家抱着欣赏的眼光当成一部普通的动作片去看，妹子和打斗都很精彩，至于名字——就当和《街霸》重名好了。

 三部《街霸》电影中的春丽 


▲邱淑贞版


▲温明娜版


▲克斯汀·克鲁克版

《街头霸王4》同人短片

有人说，信息时代，创造属于大家，而在这个摄像产品普及、电影专业/中玩家也爆发增涨的年代，玩家们自己也拍摄出了精彩的短片，而其中最出色的，要数两部《街头霸王4》的同人短片，分别为英国演员乔伊·安沙和约翰·芬拍摄的《街头霸王 遗产》，以及洛杉矶Thousand Pounds团队的《街头霸王 序幕之战》，都是相当有原作感觉的作品。个人感觉《序幕之战》更胜一筹。


■《街头霸王 序幕之战》，加入的特效非常有原作感觉。

真人演绎的"真人快打"——魔宫帝国



▲创造了游戏改编电影票房纪录的《魔宫帝国》的DVD封面。

既然说到了《街头霸王》，那我们就接着说另一部格斗游戏改编的电影——《魔宫帝国》。上世纪90年代，格斗游戏由于《街霸2》的成功而独立出了ACT领域单独成为了一大类，《致命格斗》便是诞生于那股格斗热潮中的一款另类之作。其另类体现在采用了当时独一无二的真人实拍来作为游戏中形象，更另类的是胜利两局后还可以用非常血腥的终结技来干掉对手——尽管初代乃至二代都有着操作复杂、动作生硬的不足，但独有的终结技系统和真人实拍仍吸引了广大玩家，在东方如此，在西方、尤其是美国本土更甚。

作为美式游戏，《致命格斗》同样拥有庞大的世界观和复杂的人际关系，这也为该游戏拍成电影提供了剧情基础。电影的第一部在1994年上映，影片将原作形象还原得相当到位，刘康、雷电、强尼等都非常贴近

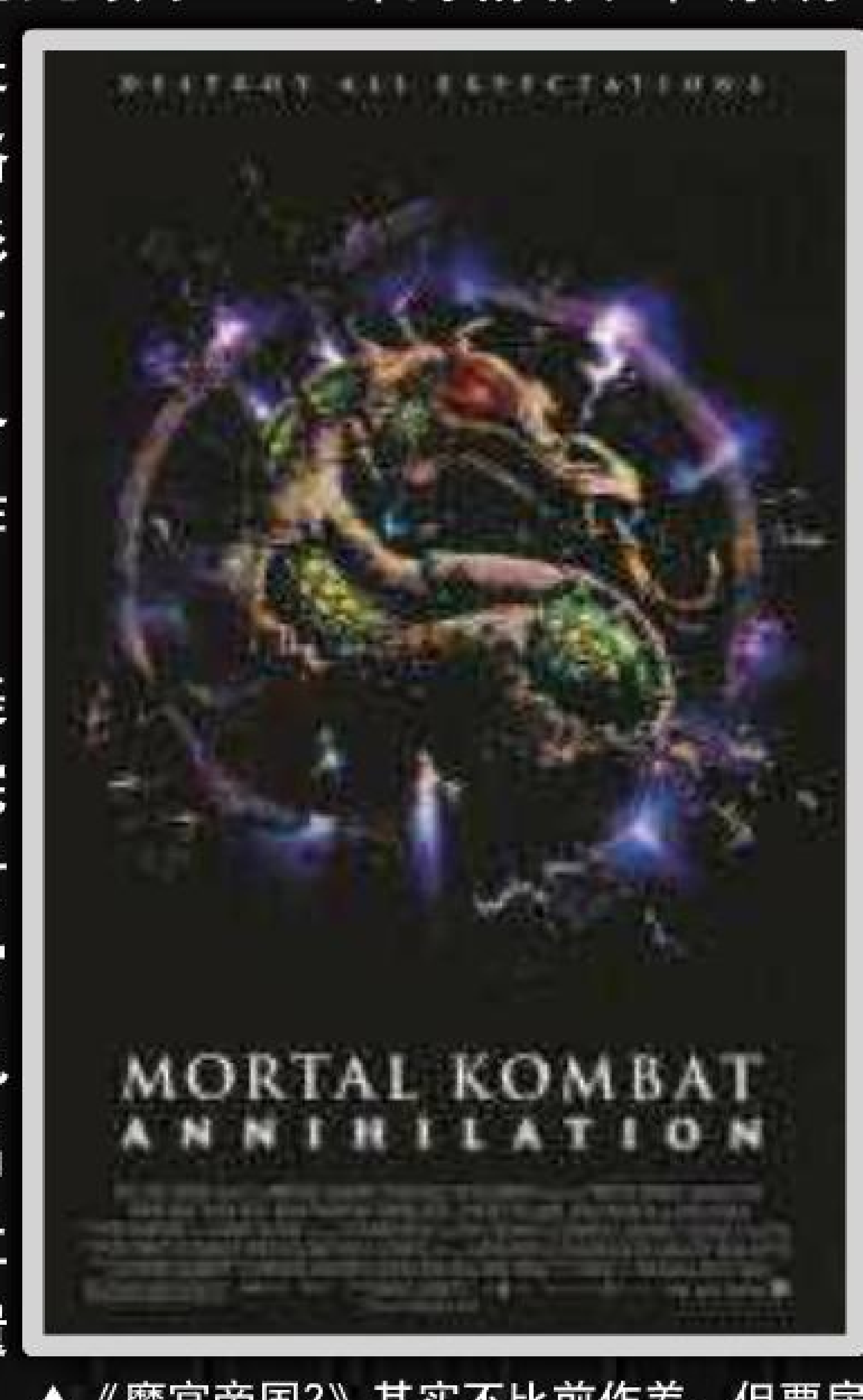

▲山水岛上的第一场格斗，看得出是向功夫片的经典《龙争虎斗》致敬。


■绝对零度VS刘康


■黄忍者蝎子，面具下和原作一样是个骷髅。

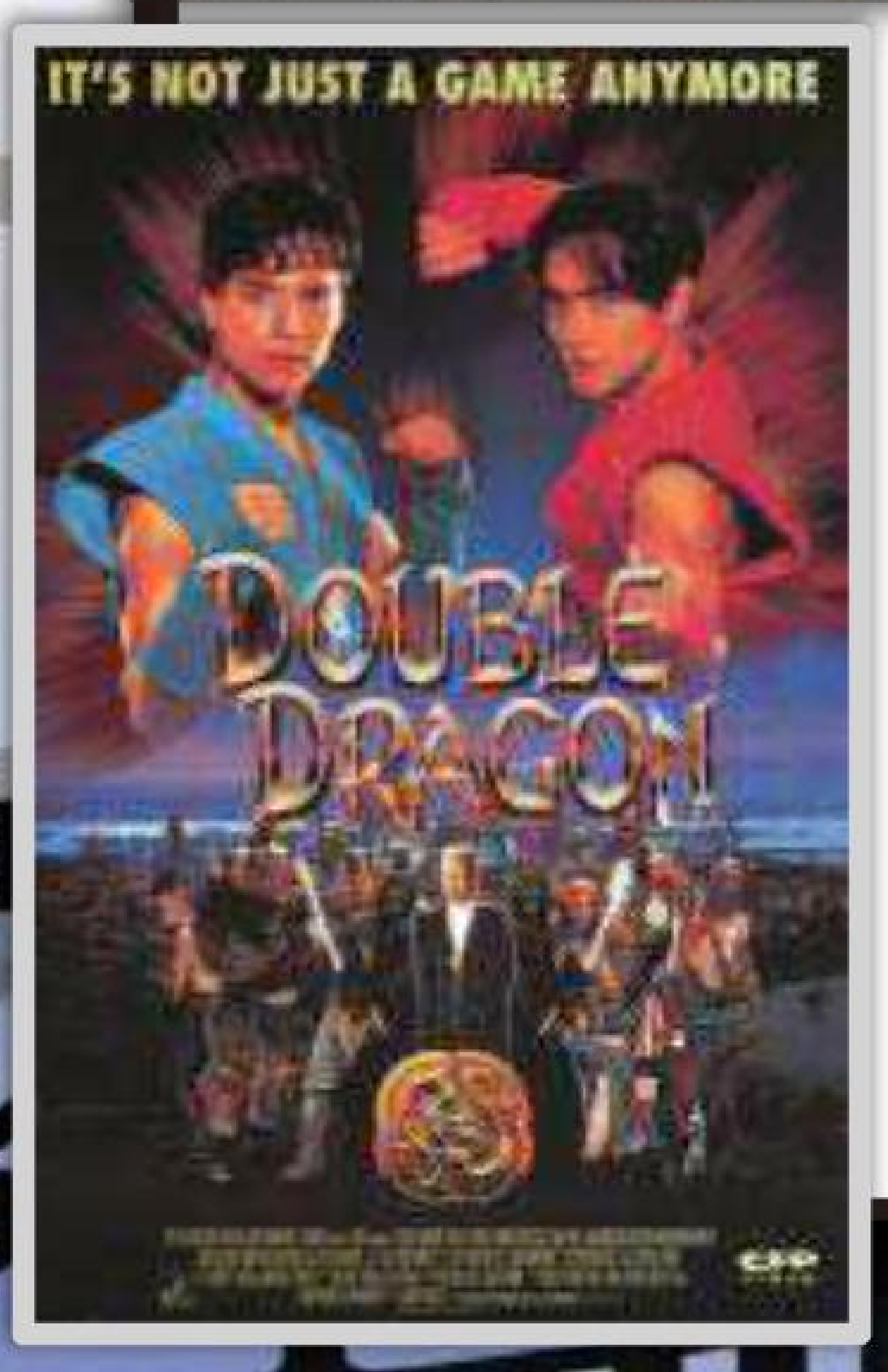
游戏，绝对零度和蝎子两大忍者更是100%还原，四臂战士高洛王还采用当时颇为昂贵的CG来制作。香港武星仇云波除了饰演主角刘康还兼任武术指导，因此片子中打斗部分的节奏和动作也超过当时大多数的美国功夫片。尽管古铜色调表现下的黑暗东方世界略显压抑，但时不时蹦出的美式幽默还是会不时给观众以轻松。《魔宫帝国》的投资仅2000万美元，却取得了7000万美元的票房成绩，不仅创下当时游戏改编电影的记录，还给游戏改编电影这一陷入尴尬的领域打了一针强心剂。无论是作为游戏改编电影还是作为功夫片，本片都是相当优秀。

1997年，以《致命格斗2》为原型拍摄的第二部电影《魔宫帝国 灭绝》上映，时隔3年后，主要角色演员的更换还是让电影人气下降不少，尽管投资比上一部多了数倍，武打也延续了上一部的精彩，但票房的惨败还是让《致命格斗》的电影之路走到了尽头，如今系列第九作发售在即，但在这个美国功夫片完全成熟的时代，《魔宫帝国》的电影却再未出新，不免让人有些遗憾。



▲《魔宫帝国2》其实不比前作差，但票房就是败了。

金牌守护者——双龙奇兵



2D横版打斗类ACT《双截龙》的初代诞生于1987年，乃是此类游戏的始祖。剧情则是比较老套的英雄救美，尽管三作都是一个套路，但凑在一起的剧情也还不错，而且这不影响FANS的期待与导演天马行空的想象。同样在1994年，《双截龙》改编的电影《双龙奇兵》上映了。故事从古老的中国开始，一个城主为了拯救人民而化作双龙金牌，20世纪地震后乱成一团的美国的某黑帮得到了半块金牌，在寻找另一半的时候瞄上了李氏兄弟——比利和杰米。影片一开始的场景据说是中国，一群面具人在一个非洲村庄般原始的村落屠庄（场面有点像电影《七剑》），之后镜头转到美国，一个大佬说几句话后，便是比利和杰米兄弟在打黑拳……怎么说呢，登场的原创角色还算不


■这特效……


■这对兄弟还真有点中国人的模样。

少，但开头中国的部分实在让人质疑制片方到底有没有去过中国。作为重中之重的武打，本片处理得也很敷衍，和当时多数美国片中的打斗一样，出招一方缩手缩脚怕伤了人，被攻击一方还没等对方拳脚到位就用夸张的后翻、倒地来表现被打到，在特效方面同样亦不敢恭维。

尽管片子拍得不甚理想，但之后游戏厂商却根据该电影推出了很不错的格斗游戏《双截龙格斗版》便改编自电影——大概这就是《双截龙》电影最大的存在意义了吧。

幻想无止境——最终幻想

说到《最终幻想》了，这个曾经一度与日本国民级RPG《勇者斗恶龙》比肩的日本RPG大作，在进入PS时代后凭借对CG技术的精湛及大胆应用，成为了业界的一大王牌，王牌到了其走向足以影响主机大战成败的地位。如今《FF》的影响力尽管略逊当年，但每次新作公布无疑都会引起广泛的话题，这就是《最终幻想》，没有“Final”的“Fantasy”。

最终幻想 灵魂深处



《最终幻想》电影化可以说是游戏发展的必然，在游戏刚刚进入3D时代的那几年，欣赏精美的CG动画乃是玩家的一大享受，但游戏CG太短，玩家角度来说如果能有一部纯CG的电影欣赏那才过瘾；电影动辄上亿的票房无疑也吸引游戏厂商；而将游戏改编成电影，再没票房也有游戏FANS的基数，只是赚多赚少的问题，没有赔本顾虑，怎么看怎么划算——《最终幻想》筹拍电影大概就是有这方面的自信。《FF》电影化是美国日本合作，日方

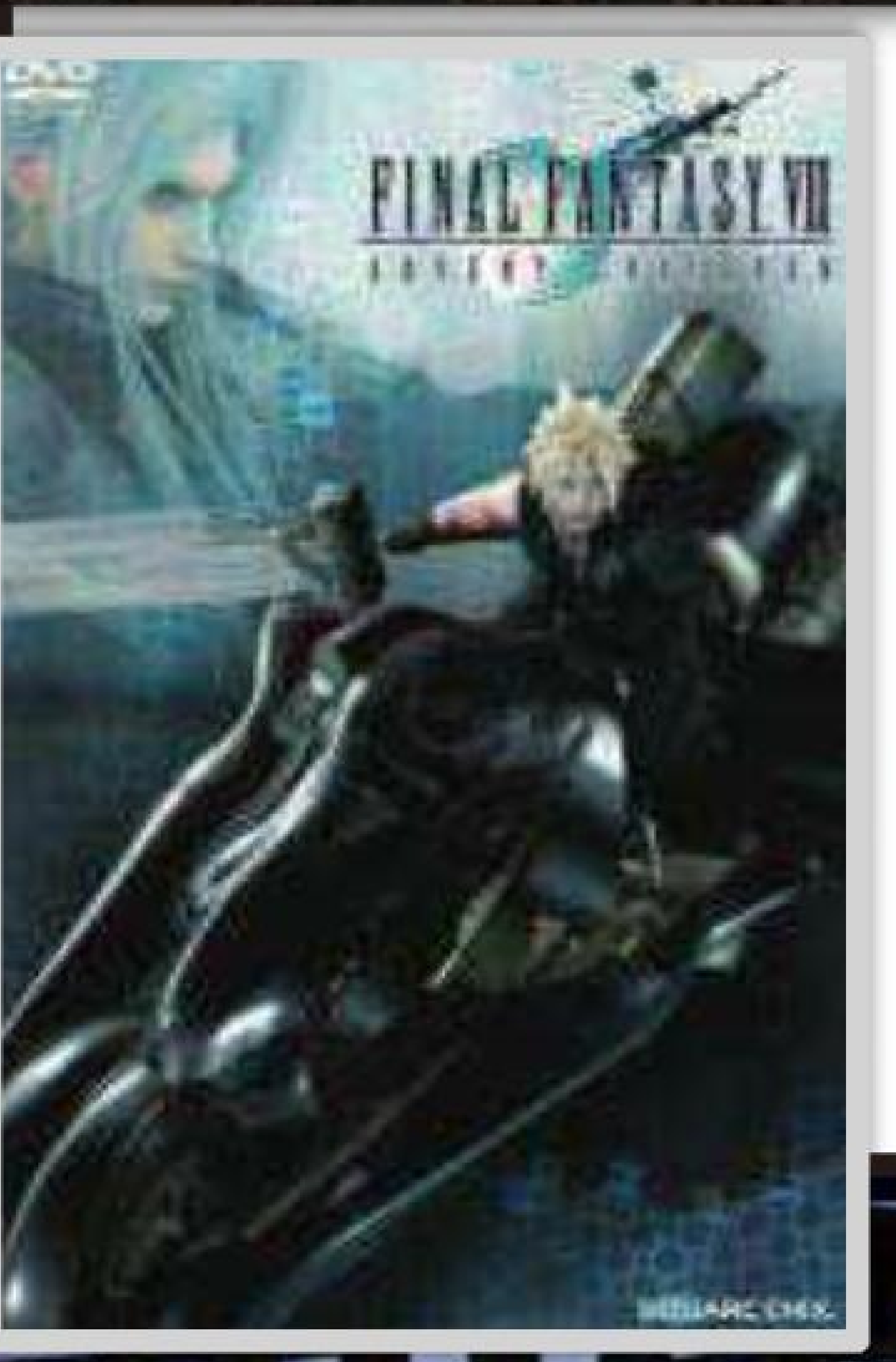




的主要人物是让“最终幻想”这个品牌走向神坛的坂口博信；美方则包括了编剧艾尔·瑞纳特和因《泰坦尼克号》的大手笔而位居好莱坞电脑动画技术领先者的动画导演安迪·琼斯。而且电影在投资上相当大，那个电脑CG技术的费用还得高，当时的哥伦比亚公司花了1.5亿美元专门建个工作室请了一众画师和电脑技师来画图以及制作动画，足足做了4年，做出来的效果甚至几年内在电影CG领域都是翘楚。原本就“天时地利人和”再加上美日强强联手以及大投入砸出来的强大画面，《最终幻想》的电影似乎没有任何失败的理由。

可结果还真就是票房惨败，细细一分析，原因多多，比如美式风格人物以及纽约舞台与原作实在差距甚大，这一点就让日本玩家不领情。大概是世界观设定比较灰暗，因此同样的格调，有些观众会感同身受那种孤寂，但还有不少人会因此闷得入睡……投资方高估了FANS的热情以及当时日本玩家对美式风格的接受能力，尽管一千个人眼里有一千个哈姆雷特，但《最终幻想》电影的票房失败也颇有点生不逢时的壮烈。投资打了水漂，巨大的失败直接导致其后Square和老对手Enix合并；而影片总导演、《最终幻想》之父坂口博信在公司中的地位也不如从前，最终离开了Square。

最终幻想Ⅶ 再临之子



《灵魂深处》的失败让人们对《FF》再度推出电影版几乎没有了任何期望，但当2004年E3索尼发布会上，《再临之子》的预告却给了玩家一个惊喜，预告中，我们看到的不再是陌生的美式肌肉女和大青蛙男，而是高素质CG动画展现出来的蒂珐、克劳德、萨菲罗斯、艾莉丝这些熟悉的人物。

《再临之子》其实是OVA，DVD版在2005年发售，比起《最终幻想Ⅶ》游戏的波澜壮阔，这部后传性质OVA的剧情显得平淡不少甚至非常FANS向，而由于影片时间限制，很多人气角色成了龙套。不过问题不大，因为《FFⅦ》本身就有



■克劳德和萨菲罗斯



■这一幕的蒂珐非常漂亮。

■欢庆胜利中克劳德看到的艾莉丝与拉克斯……

强大的号召力。2009年，《再临之子》还推出了蓝光完全版，不仅实现了高清画质，更增加了很多内容，比如更多的对话铺垫使剧情更加完整，DVD版中纯为出现而勉强露面的角色在蓝光版中都有了更加精彩的战斗表现。此外，战斗中人物会满身泥土甚至流血，扎克斯在克劳德决战萨菲罗斯的关键时刻出现，背后灵加持使得克劳德一举灭了宿敌。结局的那一幕，更与《CCFF Ⅶ》呼应。尽管同为《再临之子》，但增加半小时的蓝光版却让影片丰满完整起来，即可以保证看得精彩，又不失原作的氛围和感动。

说《再临之子》标志着《最终幻想》电影化的成熟也许为时过早，但最起码也算得上是一大进步。本世代的TV-game领域，日本的游戏厂商在技术上比起欧美厂商明显有些乏力，即使是《FF X Ⅲ》也难敌欧美技术，但作为有庞大玩家群体、并且知道如何迎合FANS口味的SE，相信在以后将《FF》电影化的路上，会带给大家更多的惊喜和期待。

■扎克斯插剑之处开出了鲜花。

银幕中的日本国民RPG——勇者斗恶龙

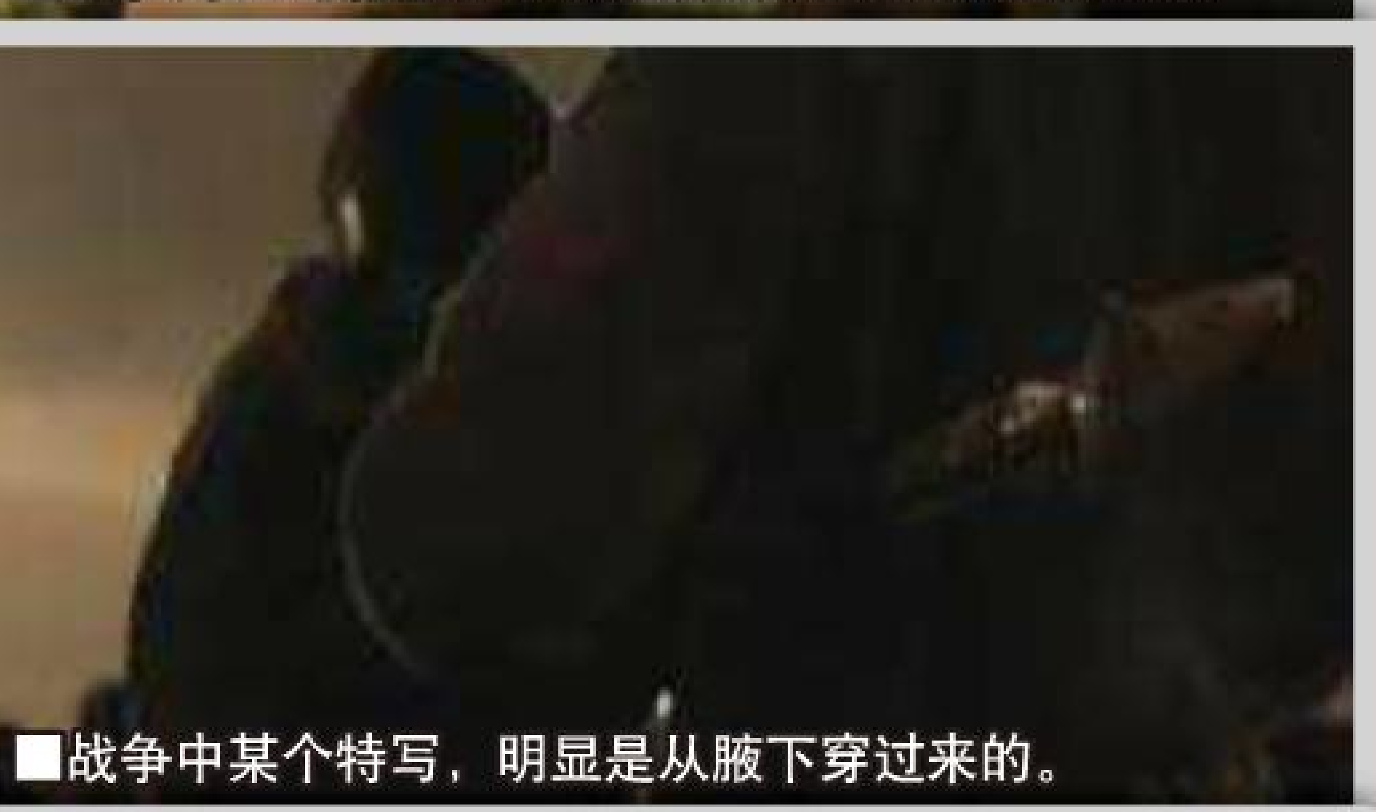
说完《FF》咱们就来说《DQ》，这款号称日本国民级游戏的RPG尽管剧情不够波澜壮阔，画面音效也总保持着早期的风格，但却将RPG最原本的冒险乐趣展现得淋漓尽致，如此大作，没有电影版似乎也说不过去……



勇者斗恶龙

如果不是电影的标题是《Dragon Quest》，笔者无论如何也不会将这部影片与日本国民级RPG《勇者斗恶龙》联系起来，剧情大致就是原本游手好闲又喜欢抽烟、偷窥妹子的男主角，在爷爷与恶龙的战斗中牺牲后，继承了爷爷守卫王国使命，去消灭可以召唤恶龙的邪恶巫师的故事。话说美国人这两年貌似拍游戏改编电影上了瘾，连《DQ》都被拍成了电影，而且演员完全是纯正的西方人，舞台也是古代的欧洲，大概是游戏原作中的勇者、恶龙、城堡等是典型的古代欧洲要素吧。好，这个咱们不挑剔了，但作为2009年的魔幻片，即使不尊重原作，但战斗方面好歹要保证精彩，这样我们可以“不当它是游戏改编，单纯当魔幻片来看”，可这部影片实在是部低投入之作，剧中的战斗部分保留着上个世纪美国动作片的特色——假，动作明显不到位，音效也经常对不上动作；比打斗更假的是怪物，影片特效甚至停留在10年前的水准，最后的决战更是沉闷至极：勇者和恶人的对决就是两人举着胳膊拼内力中僵持……剧情平庸、特效糟糕、打斗假而沉闷，惟一不错的，大概就是部分场面的远景还算壮观，仅此而已。本人自我感觉眼光挺低的，很多恶评如潮的《死或生》、《格斗之王》、《春丽传》我都可以看出亮点看得津津有味，惟独这部《DQ》电影，连最基本的精彩都没了。


■正在用望远镜偷看邻家女孩换衣服的猥琐男主角。


■战争中某个特写，明显是从腋下穿过来的。


■勇者VS巫师，圣龙VS恶龙，最终决战在主角和巫师一动不动举着胳膊对着拼内力中度过。

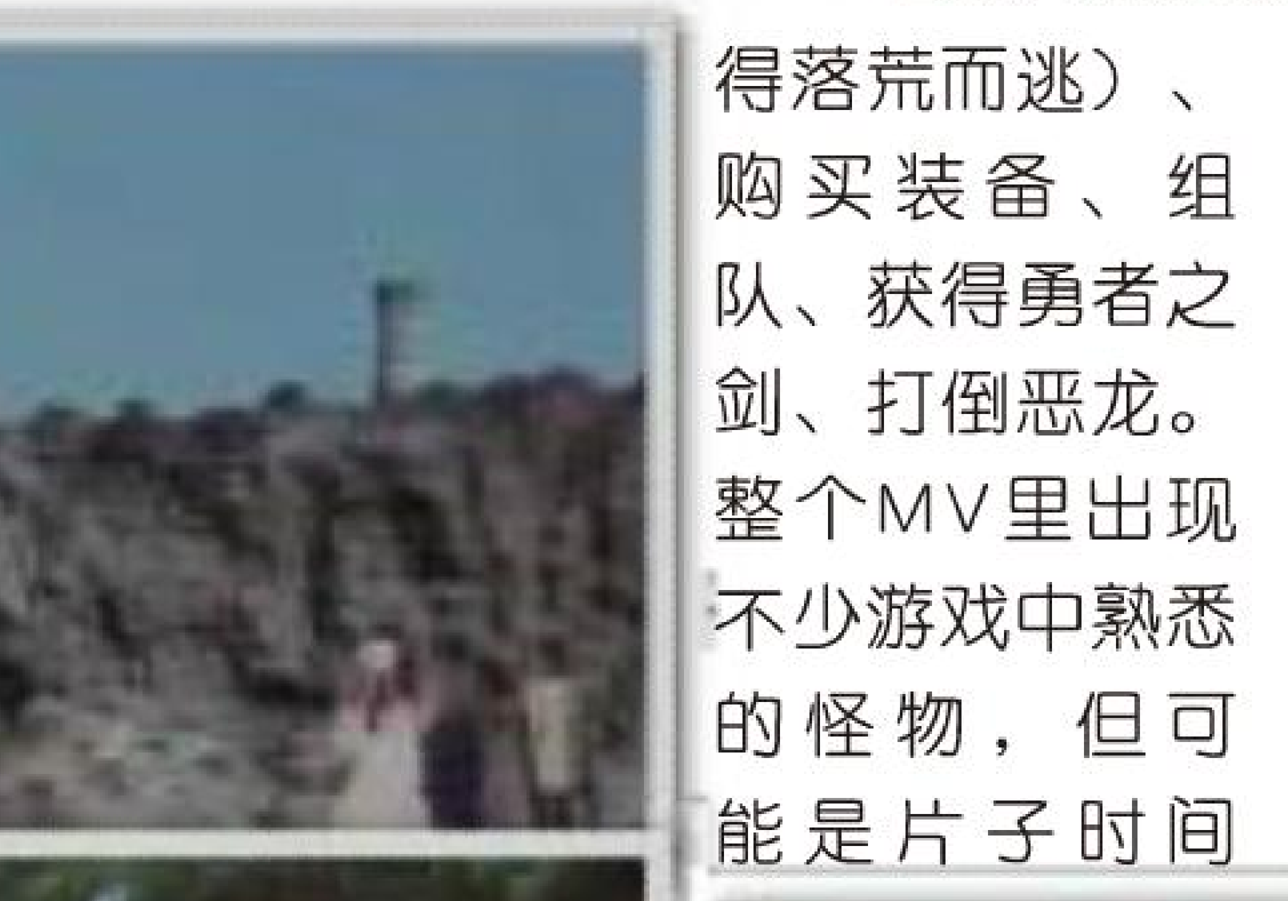
勇者斗恶龙幻想曲

2009年老美的《DQ》电影并不能说《勇者斗恶龙》第一次真人化就遭遇败笔，因为早在1988年，《勇者斗恶龙》就已经真人化了，不过不是电影，而是穿插在“勇者斗恶龙幻想曲”（Dragon Quest Fantasia Video）演奏中的MV。在45分钟的音乐会演奏中，MV的部分长达20多分钟，因此将其看成一个短片也不错——尽管是MV，但影片的规模排场取景都相当考究，山川洞窟树林街市各种场景俱全。片中的主角就是正太版洛特。视频基本接近于原作流程：和史莱姆战斗（被打





▲勇者+贤者+魔法师的三人组合。



得落荒而逃）、购买装备、组队、获得勇者之剑、打倒恶龙。整个MV里出现不少游戏中熟悉的怪物，但可能是片子时间太短，大多数怪物都就一闪而过。像样的战斗如对决守护勇者之剑的奇美拉和最终的恶龙，差不多都算得上是秒杀。单纯作为影片来看，该片自然是雷点重重，最起码仓促的剧情和大手笔的游戏有点不太相符；不过作为MV，倒也将“洛特三部曲”的气势恢宏烘托得恰到好处。



▲片中不少取景都相当漂亮。



▲一闪而过但还原度很高的怪物。

为生存而毁灭——毁灭战士



《DOOM》堪称主视点射击游戏的一个里程碑，上手简单、操作流畅、光影效果在同时代的游戏中堪称翘楚、AI的高智商、血腥场面、玩家间的对抗……诸多要素让《DOOM》和厂商Id Software走上了业界之巅，然而辉煌属于过去，《DOOM4》作为一个神话至今没能面世。2009年，Id Software被收购……

《DOOM》虽然是款端着枪射杀怪物的FPS，但剧情一点不差，勾心斗角、绝望中挺身而出、为生存而杀戮……作为一个系列游戏，《DOOM》具备了拍成电影的重要要素——精彩的剧情。而游戏改编的电影《毁灭战士》，也在FANS的期待下于2006年上映。电影说的是人类在火星的研究所遭受变

异怪物的侵袭，特种部队战士守住通往地球的通道杀妖除魔。战争场面当然也是一如既往的美国大片风格，更有一段非常忠实原作但又饱受争议的第一人称射击场面。片中的怪物并非什么外星异形，而是人类志愿者研究失败后的怪物；战士们也不是初代游戏中被流放的“不听话的人”，而是受命去歼灭变异怪物的特种部队。比起游戏来说，电影版别有一番滋味，尤其是那些本是为了人类适应太空环境却因为失败变成怪物的志愿者，另外，大概是为了让影片看起来不单调，片中包含了大量要素：科幻、惊秫、恐怖、枪战……虽然热闹，不过对于FANS来说，难免有点变味的感觉。当然，这是一部好片，不管你是不是《DOOM》的FANS、甚至你压根不知道“DOOM”是什么东西，也不影响你欣赏本片。


■拿着夸张枪械的猛男就是WWE六连冠军巨石强森。


■这段主视点场面很有原作的味道。

挣扎的复仇者——马克思·佩恩



《马克思·佩恩》是款吸收了大量电影成功要素的游戏，像招牌的360度慢动作射击很显然来自于当时人气非常高的《骇客帝国》，尽管笔者个人很不懂欣赏《骇客帝国》这种慢动作旋转，但在游戏中确实是非常非常爽，和酣畅淋漓的枪战配合得张弛有致。

作为一部吸收了诸多大片优点的游戏，改编回电影几乎是没有悬念的。同名电影在2008年上映。游戏中得罪了无数犯人的马克思·佩恩的家人被杀害，这个原本自信的警察开始了一场复仇之战；而电影中，马克思·佩恩依然是曾经快乐无忧无虑、如今苦大仇深的警察，经历了种种阴谋与排挤后，马克思·佩恩也越来越陷入一种疯狂。最终为了保命服用了毒品，在幻觉中痛苦地去复仇去杀戮……

游戏原本就吸取大多枪战大片的要素，改编回电影，在枪战环节的火爆自然是没得说，游戏特色的放慢时间的“bullet-time”（子弹时间）也在片中得以再现，但由于没有游戏时的实用作用，因此很多时候反倒觉得突兀。服用致幻剂后影片更增加了奇幻色彩。

还有很值得一提的便是本片的镜头用色，影片中大多数场景都是黑白，配以夜晚落雪的城市，将孤寂和绝望烘托得恰到好处；然而马克思·佩恩在回忆和幻觉中回到早已破碎的家庭、和被杀死的亲人团聚时，




▲相较于奇怪的"bullet-time"，镜头用色更是本片的一大亮点。

镜头又是非常温暖的黄色调。在如今枪战大片泛滥的时代，这部影片在火爆激烈上很难排得上号，但独有的特色，还是让本片的受众不仅局限于FANS。

性感女王大冒险——古墓丽影



诞生于1996年的《古墓丽影》是款体现欧美人探险精神的作品，尽管刚诞生时游戏的3D技术还刚刚起步，按现在的眼光看，劳拉在游戏中的形象简直如同花圈寿衣店的纸人，但这并不影响劳拉的人气，贵族出身又具备探险精神的性感女主角人气一路飙升，而随着游戏技术的进步，劳拉和她冒险世界当然也越来越漂亮了起来。从1996年诞生至今，《古墓丽影》共推出了12作，历任的"劳拉女郎"的COSPLAY也是欧美游戏界乃至时尚界娱乐圈的热门话题。

相比于多数的欧美游戏，《古墓丽影》的剧情并不复杂，但冒险本身就是电影的热门题材，在银幕上真实展现劳拉的性感无疑也是诸多FANS的期待。2001年，《古墓丽影》电影上映，性感女星安吉丽娜·朱莉没有辜负FANS的期望，剧情设定中劳拉是个出身英国贵族的大小姐，安吉丽娜·朱莉则赋予了劳拉冒险家更多的野性。虽然游戏最核心的冒险和神秘部分并没有很好地表现出来，但FANS的热情难当，该片一举打破了当年《魔宫帝国》的纪录，成为游戏改编电影的新的票房纪录拥有者。

2003年，《古墓丽影》第二部上映，这次劳拉的冒险目标直指海底神庙，比起第



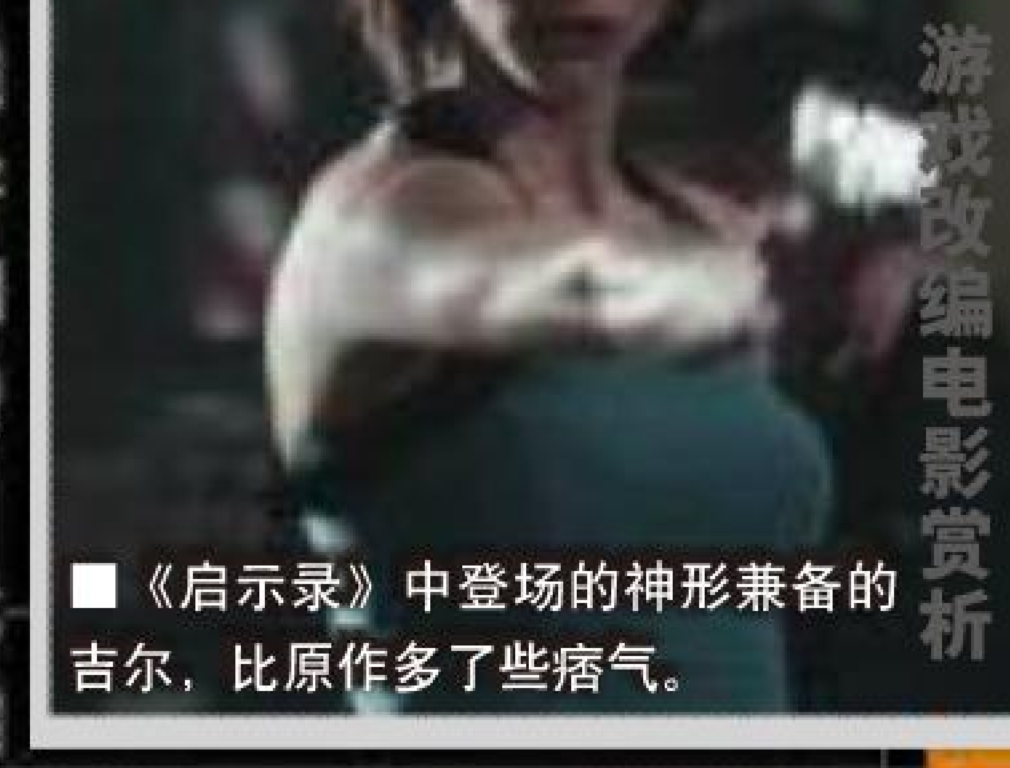
一部，第二部在劳拉作为女人这方面也下了不小的功夫，而且取景上更加广泛，包括了维多利亚古堡、爱琴海岸、中国长城（不过下了长城后竟然有上海的路牌）等。派拉蒙9000万美元的投资不仅换来了更高的评价，也在《古墓丽影》游戏最低迷的时候扛起了《古墓丽影》的金字招牌。



生化僵尸来袭——生化危机

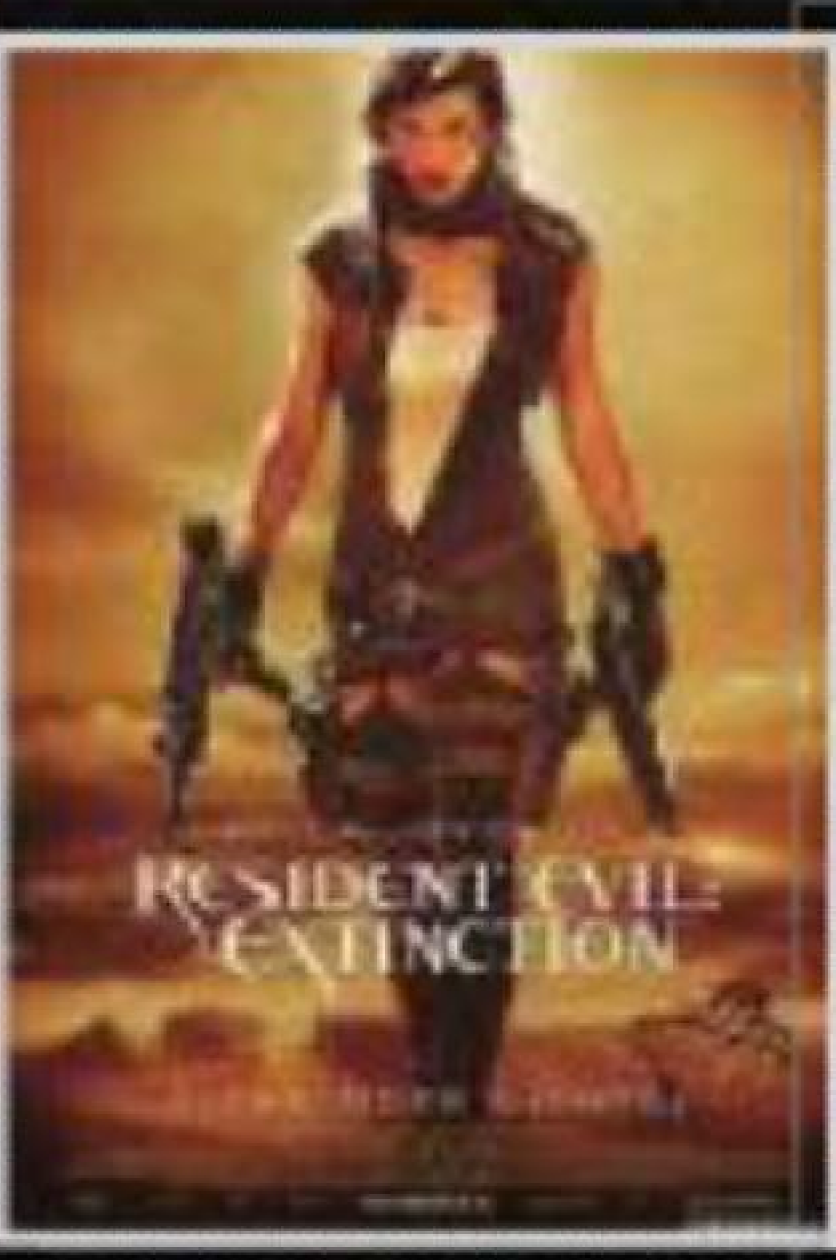

■《生化寿尸》中成群涌来的僵尸。

《生化危机》游戏想必大家都很熟悉了，老卡把极其擅长的动作要素融入了这款冒险游戏中，虽然游戏的恐怖成分越来越少，但紧张的冒险和战斗、各种各样的怪物僵尸等都使得这个系列至今保持着极高的人气。而在电影领域，《生化危机》的电影化可以追溯到上世纪90年代末香港的《生化寿尸》，该片和《超级学校霸王》一样属于擦边的“拿来主义”。这部名字都和游戏非常相近的电影的剧情和《生化危机》大体相同，但其中穿插大量搞笑段子，影片结尾，已经逃出生天的男主角面对即将僵尸化的女主角，毅然喝下含有生化


■《启示录》中登场的神形兼备的吉尔，比原作多了些痞气。

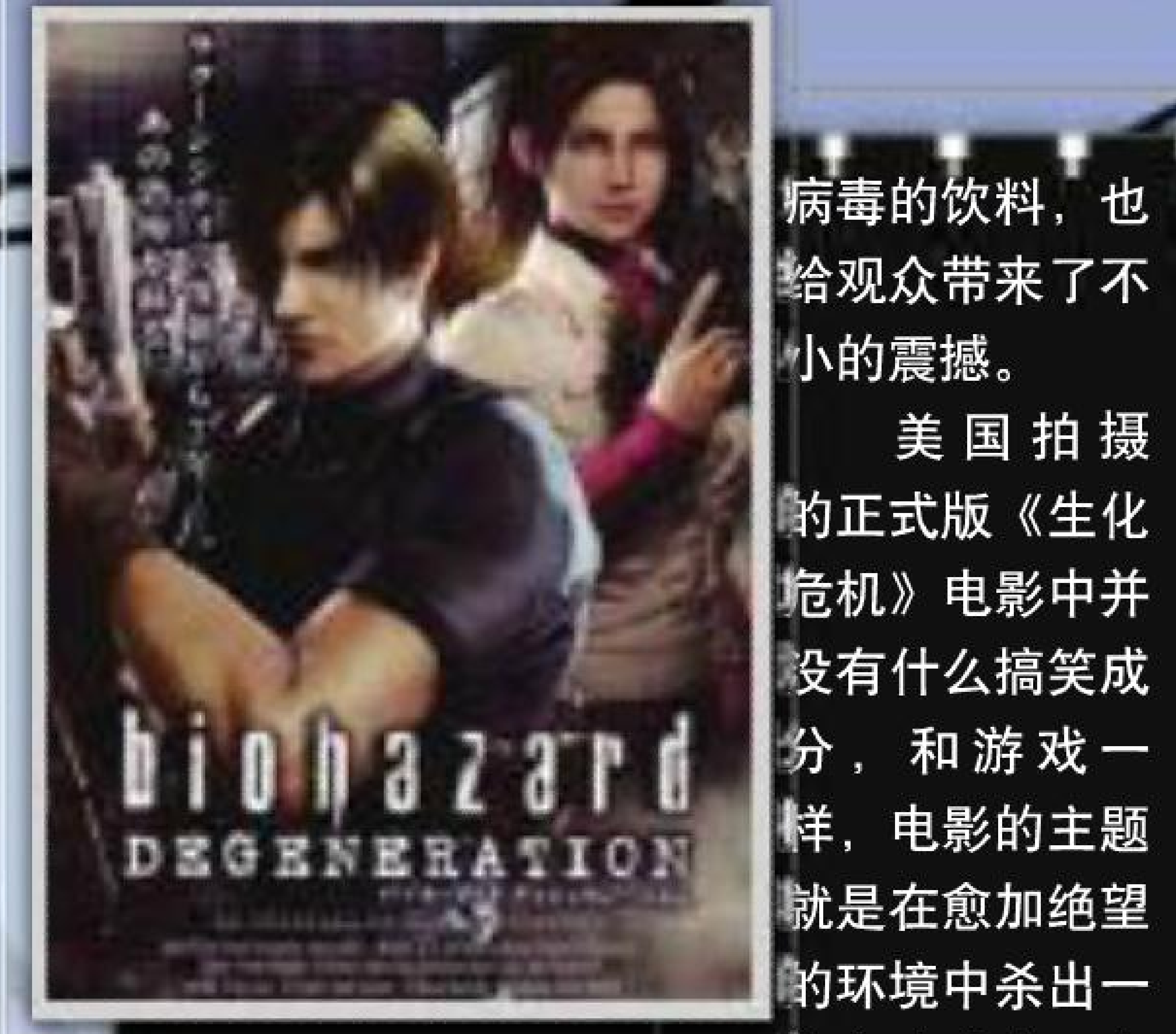








▲四部电影版《生化危机》。



▲制作人小林裕幸监制的《生化危机 恶化》。

病毒的饮料，也给观众带来了不小的震撼。

美国拍摄的正式版《生化危机》电影中并没有什么搞笑成分，和游戏一样，电影的主题就是在愈加绝望的环境中杀出一条血路逃生。电影很精彩，精彩到一点不比游戏差，但就是觉得比起游戏原作缺点什么——如果看了电影再玩游戏，同样会觉得“和原作不符”。《生化危机》的游戏正作出了五代，电影也出了五部。某种意义上说，《生化危机》的电影和游戏几乎到了并列的地步。

五部电影中，第一部的女主角艾丽斯的冒险让人印象深刻，但角色上总有些找不到游戏的认同感；第二部《启示录》中吉尔的加入可以说是让玩家欢呼了，英国女星西耶娜饰演的吉尔绝对是神形兼备。第三部《劫后余生》中，克莱尔等来自于原作的人气角色也都加入，最终和艾丽斯一同面对威斯克和安布雷拉。去年上映的《生化危机 战神再生》采用了这两年非常流行3D电影方式，但过度渲染3D特效反倒让剧情旁置，有趣的是由于故事发生在洛杉矶的监狱，而与艾丽丝搭档的新配角也请来了因《越狱》而人气火爆的米勒来饰演。还有2008年的《生化危机 恶化》为小林裕幸监制、神谷诚导演的全CG电影，角色以及剧情还原度无疑是最高的，但总觉得少了些“看电影”的感觉……

充满寓意暗示的晦涩——寂静岭



作为一款恐怖游戏，《寂静岭》可谓是表现得名至实归，比起已经沦为杀僵尸游戏的同时代恐怖游戏，“《寂静岭》系列”至今仍然保持着那种特有的恐怖，这种恐怖来自于未知，更来自于内心，这种压抑恐怖感至今无法被取代。就如最近的《寂静岭 破碎的记忆》中，当一切真相大白、得知所谓的主角不过是女儿幻想中的死去多年的父亲时，作为玩家没有任何通关后的解脱感，只有更沉重更窒息的压抑。

那么《寂静岭》改编成的电影呢？也很压抑。为了从根治女儿怪病的母亲，带着女儿来到死气沉沉的小镇寂静岭，结果女儿失踪……在寻找女儿的过程中，发现了众多怪物，同时也逐渐了解了寂静岭的历史……

这部电影在怪物和气氛上做得相当到位，但内容却相当晦涩难懂。影片中有很深奥的内层关系，这种关系在电影中往往以暗示的方式来体现，像那些倒挂的裸体男尸正表现出了对男性的充分不信任，而如潮的

■影片中呈现的弥漫大雾飘着轻雪的寂静岭。

甲虫则来自于埃及神话中的复活，还有火刑、屠杀、性暗示等诸多隐藏着内涵的要死。作为艺术品来慢慢欣赏，结合知识见解，或许真的会在片中体味到深层次的东西。但电影和游戏不一样，在电影的两个小时里，看电影的我们是被动的，我们无暇去仔细思考刚才的某个一闪带过的场景的某个标志暗示什么甚至无法看清那些字写的是什么，无法像玩游戏时可以放下手柄或按下START去深入思考，你能做的只有去连接上一个镜头衔接下一个镜头。如果你熟悉圣经、精神分析学等，那么看后细细品味，可能会品味出惊喜；但如果是笔者这种看热闹的，那可真的是越品味越糊涂了。



■一群扭曲的护士怪物。



■2代中代表男主角自身暴力的三角头怪物。

火辣辣美女的火热格斗——死或生



大概是早期技术限制加上制作人追求的风格，从《死或生》初代开始到如今，十多年过去了，即使主机技术进步，女角色们也都保持着最初的萝莉脸风格，还是很萌的萝莉脸。而这个系列不大起眼的特点本来不算什么，但拍成电影，却出现了问题，原因就是在现实世界想找那种小女生脸同时又身材火辣的美女，实在很难甚至基本没戏。

电影版中的女主角是霞，由日本血统、典型东方人模样的戴文青木饰演，戴文青木的圆脸虽然在轮廓上有点娃娃脸的感觉，但五官搭配出来的却是冷面，和“萌”搭不上关系。其他女角色更是标准的西方的阳光热辣大美女，养眼度绝对够，只是……和原作形象都有出入，反倒是作为BOSS登场的摔跤大汉巴斯的还原度极高。

该片由，竟然出自香港老牌的武术指导元奎，拍摄地点则选择在风景秀美的桂林，称得上是“中西合璧”。影片中的打斗大有香港电影黄金时期功夫片的风范。而且抛却“不符合原作”后的美女们也相当养眼，不管是欣赏美女还是欣赏作片，《死或生》的电影都值得一看。当然，也要加上本专题使用率最高的一句话：不当它是游戏改编，单纯当动作片来看。



■还有真人版的《DOA》沙滩排球。

■绫音VS霞的竹林之战有着浓厚的东方色彩。

他们和《KOF》重名——格斗之王



10年前如果我们看一部和原作相距甚远甚至八竿子打不着、但也不算烂片的游戏改编电影，我们绝对无法像如今这么轻易表达出我们的感受。《格斗之王》的电影便赶上了这么一个好时代，说是烂片吧，不算，毕竟麦基Q、李威尹等一众演员的实力在那，而且打斗很精彩；可要说好又实在有些昧良心，人物造型及招式都和游戏中完全没有关系，八神庵和舞的恋爱、薇丝和米卓的暧昧关系、特瑞大叔的无厘头、玩世不恭的美国小青年草擞京……一切一切，归结起来就只能用“雷”来形容了。



■原作中大蛇八杰集的薇丝和米卓，在影片中成为了被卢卡尔控制的普通格斗家。

■玩世不恭又擅长泡妞的草擞京，尽管在宣传海报上占据显耀位置，但在影片中绝对是废材级配角。

关于《格斗之王》，老玩家应该都很熟悉了，最开始就是个SNK格斗角色大乱斗，再加些原创角色，BOSS卢卡尔被设定成拥有收藏格斗家活人雕像的奇怪变态嗜好……后来，才有了大蛇的世界观，卢卡尔获得大蛇之血、八杰集降临、大蛇复活等等。电影版的核心也是如此，围绕着卢卡尔开启大蛇的封印展开，作为动作片打斗也没说的，就如前面所说，除了人物造型以及招式和原作差距甚远外，本片还是挺不错的。而影片的主角，貌似就是八神庵和舞这对恋人，面对大蛇之力的诱惑，濒临崩溃但在狂暴中极力保持着理智的八神庵，倒也和游戏中的通关结局差不多。不过整体上说，这部影片，其实也就是借用了一下《格斗之王》这款游戏和其中角色的名字，仅此而已。

◀这位FBI大叔就是特瑞。

家族的诅咒——铁拳



记得在PS时代，就经常听到《铁拳》电影化的消息，但真正的电影版，却直到2010年才上映。比起《格斗之王》，本片最优秀的地方大概就是人物形象大多还原原作了——当然这也和游戏本身的设定有关，《格斗之王》的形象设计很讲求前卫，招式也都是2D FTG的套路，像飞行道具、对空技、大跳等等这些2D游戏常见的要素，拍成电影的话还原难度很大；而3D FTG从最初开始就确定了“现实”这个基础，即使《铁拳》这种强调爽快和连技的游戏，也仍然是建立在取之现实的基础上。

说回电影，电影的主线依旧是三岛家的恩怨，克里斯蒂、雷文、艾迪、吉光等都有登场且这些形象都很符合原作，风间准虽然大多数时候不像，但某段特写还是挺有风间仁的感觉。马杜克没有用《霍元甲》、《冬阴功》里那位壮汉多少有点出乎意料，安娜和尼娜则多少缺点原作的风韵。至于史蒂夫，俨然成了一个经纪人投机客——这种背离原作设定在电影里也不少，比如为了男主角的恋情，克里斯蒂与艾迪的关系变成了路人。还有三岛一八的模样……也许，脑袋后面那个头发尖真的比较难弄吧。最让笔者难以接受的是马歇尔·洛，这个原型是李小龙的搞笑格斗家，在片中竟然由一位扑克脸越南籍的胖子来扮演，尽管穿着龙纹功夫裤，但那模样看着真是不爽。尽管有这样那样的不爽，但电影的打斗部分相当精彩。



■安娜和妮娜。



■艾迪VS雷文，两个角色都非常贴近原作造型。



■约翰·芬饰演的风间仁。



▲霸气全无的三岛平八和路人版三岛一八。

影片的最后，三岛一八沿袭家族的诅咒杀死了父亲三岛平八，又即将被儿子风间仁杀死时，风间仁那句“那是你的诅咒，不是我的”将这部精彩的功夫片再次升华。经历过无数“教育意义”的我们或许早已厌烦了那种所谓的“寓教于乐”，但这样的结尾实在是很让人感动。

帝国的时空史诗——波斯王子



说起来《波斯王子》也是非常老牌的技术类动作游戏了，从FC时代，玩家们就操作这位苦命的王子一路走墙翻梁解谜冒险，然而一直到2010年，我们才在银幕上看到这部电影。其实就国内影响力来说，《波斯王子》很难匹敌本辑专题中任何一部电影的原作，但这里要说的是，改变成电影的《波斯王子 时之刃》，绝对是我们本辑介绍的、乃至游戏史上改编最成功的电影。

■波斯帝国军攻城的大场面。

■面对侵略者毫无畏惧的阿拉穆圣城公主。

电影使用了这几年好莱坞惯用的古装大片风格——大场面大制作大视角，给观众再现了当年雄霸一方的波斯帝国，满眼黄色的战场，黑压压的波斯大军、壮阔的阿拉穆圣城……怎么说呢，视觉上，这部片子首先满足了“大片”的要素——赏心悦目。

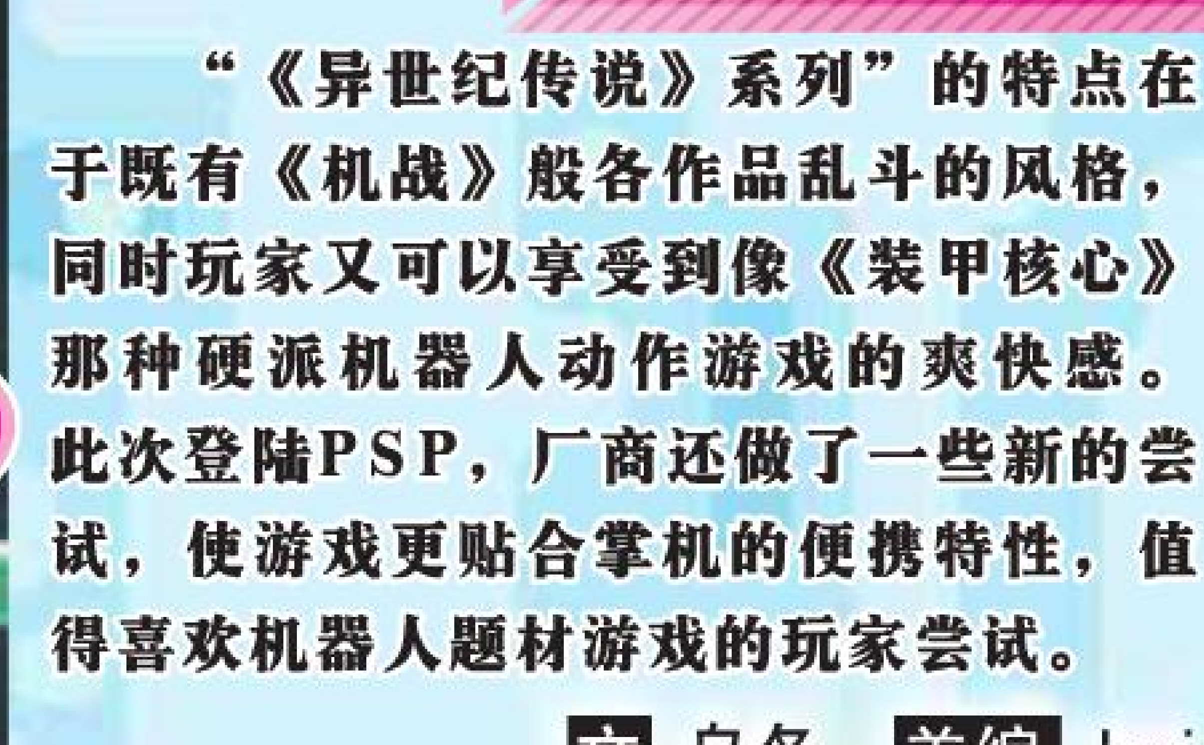
那么说战斗部分，印象中从《指环王》开始，美国古装片的战斗就相当有魄力，这部电影也不例外，厮杀中你能感觉到那种刀刀入肉的爽快感。角色塑造上，忠厚的大王子、冲动的二王子、超有能力的三王子、彪悍的波斯武士以及胸怀信仰镇定自若的公主等都给人留下深刻的印象。最关键的，游戏中波斯王子的飞檐走壁，在影片中还原得非常真实，那种感觉，就像在看一个高手在玩游戏那样，没有任何的突兀感……剧情发展上，本片可谓残酷，波斯王子的父亲及两个哥哥都中了阴谋死去，好在最后的处理更震撼，作为一部上级推荐的片子，这里笔者实在不忍剧透。评论么：一部忠于原作的游戏改编电影，更是一部精彩的古装大片，即使你不是游戏玩家，这部赏心悦目的电影也不会让你失望。本片上映首周八千九百万美元的票房成绩再度超越《古墓丽影》，不仅夺得了游戏改编电影中新的票房纪录，更给近两年红红火火的游戏改编电影市场再注强心剂。

■影片一开始就呈现出少年波斯王子的精彩的飞檐走壁。

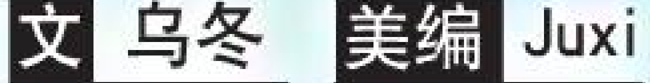


有需要就有市场，尽管游戏领域大作几百万的销量相对于电影领域动辄过亿的票房显得有些低，但有了总还是会有玩家买账。这么多年，游戏改编电影看了不少，但真正觉得既符合原作又精彩的，也就《魔宫帝国》和《波斯王子》，近几年的游戏改编影片虽然打斗上足够精彩但与原作脱节部分得厉害。尽管我们这篇游戏改编电影的专题洋洋洒洒介绍了20页还未能完全收录，但如果从游戏数量来对比，改编成电影的游戏就九牛一毛了，而已经推出的影片无论是成功还是失败，都在进行各种各样的尝试和探索，相信在日后，更多高水准又保持游戏原作风格的电影会越来越多、越来越精彩。

研究中心 Research Center



“《异世纪传说》系列”的特点在于既有《机战》般各作品乱斗的风格，同时玩家又可以享受到像《装甲核心》那种硬派机器人动作游戏的爽快感。此次登陆PSP，厂商还做了一些新的尝试，使游戏更贴合掌机的便携特性，值得喜欢机器人题材游戏的玩家尝试。



文 乌冬 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE



异世纪传说 携带版

Another Century's Episode Portable

NBGI	ACT	2011年1月13日	日版
1～3人	6279日元	无对应周边	

アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル

分支任务&秘密任务

除了作为胜利条件的主要任务外，某些关卡还存在分支任务（サブミッション）和秘密任务（シークレットミッション）两种特殊任务，只有把它们也完成，一个关卡才算完美过关。分支任务有固定的几种，一般一个任务都有多个，可在任务前确认完成条件，完成后可获得额外的ACE点数作为奖励。和分支任务不同，秘密任务只有一个，并且在任务前是无法确认的，需要自己在关卡中摸索，达成特定的条件触发秘密任务后，就会出现隐藏的敌机，击坠它就可完成秘密任务，同样过关后也会奖励ACE点数。

分支任务种类



コンビネーションアタックで？以上のダメージ

这种分支任务是需要使用连携攻击（コンビネーションアタック）打出指定的伤害（问号数值因关卡而异）。使用连携攻击首先需要积攒画面上方的连携槽，方法是击坠敌机和自机受到伤害，当连携槽累积满1格后，就可同时按下□+×键发动了。发动连携攻击后连携槽会徐徐减少，这期间自机只能对一架敌机进行集中攻击，画面右边会显示累积的伤害，当连携槽清空连携攻击即结束，累积的伤害则计入ACE点数中。

要达成这个分支任务，关键是要有足够长的连携槽作为保证，这样才有足够的时间打出高伤害，并且连续攻击达成一定的次数后会回复少量的连携槽作为奖励，所以最好使用容易命中的武器。另外也可以使用可以提升攻击力的自定义动作，以提升每一招的伤害。

クロスオーバーアタックを？回使用

使用指定次数的交叉攻击（クロスオーバーアタック）。 交叉攻击的性质类似必杀技，需要累积满3格连携槽才能通过同时按下△+〇发动，这时只要有僚机在旁边，就可对目标造成绝大的伤害，适合用来对付皮粗肉厚的BOSS机。

一般用击坠敌机累积连携槽的方法很慢，为了完成这个分支任务，可以故意受到伤害，或是借助一些可以增加连携槽的自定义动作。另外还要注意的是交叉攻击需要有僚机协助才能发动，所以最好是和僚机距离不远时再使用。



敌を？机以上击破

击坠指定数量的敌机。在达成胜利条件前尽量多地击坠敌机，当然也要注意任务时间，所以击坠的速度也得有所保证。

补给ポイントの残使用率が？%以上

补给设施的残留使用率在一定以上。锁定并接近补给设施机体的AP和弹药就可得到回复，当然要达成这个分支任务就得尽量少使用补给设施，可以带一些回复系的自定义动作替代。

クロスオーバーアタックで？を击破

使用交叉攻击击坠特定的敌机。一般要击坠的目标都是关卡的BOSS机体，AP非常多，最好是将目标的AP削减到一定程度后再使用交叉攻击，以保证能确实击坠。

获得エースポイントが？以上

获得指定的ACE点数。ACE点数的三个相关项目是击坠敌机数、所受伤害和作战剩余时间三项，其中击坠敌机占的比重最多，所以要达成这个分支任务还是得多杀敌，另外自定义动作里有可以提升ACE点数入手量的，可以利用一下。

近接攻击の使用が？回以下

格斗攻击使用次数在指定以下。非常简单，只要封印〇键就可以了，尽量使用以射击武器为主的机体吧。

ユニット专用ウェポン使用が？回以下

机体专用武器使用次数在指定以下。机体专用武器也就是默认武器，和限制格斗攻击的分支任务相比，专用武器的限制一般会宽松一些，可以看着残弹来用，剩余的伤害输出就靠格斗攻击或自定义动作来弥补。

カスタムアクションの使用が？回以下

自定义动作使用次数在指定以下。能力系的自定义动作一般都有持续效果，只要条件的规定次数不是很苛刻还是可以用一用的，攻击系的自定义动作就封印吧。

チップを？个以上获得

获得指定数量的芯片。击破BOSS机和隐藏敌机都可获得芯片，其他的就得靠击坠杂兵几率获得了，推荐装备可以提高芯片入手几率的自定义动作。

？秒以内にエリア？を开放

在指定时间内开放特定区域。一般击破雷达上标示黄色的机体即可开启下个区域，所以当看到这些机体的话就集中攻击吧。

エネルギーフィールド回避

回避能量区域。某些关卡会有用红色标示的能量区域，进入这里的话机体的AP会不断减少，特别是战斗时很容易误入，所以在这些区域旁战斗的时候要尽量少冲刺。

全エネルギーフィールド破坏

破坏全部能量区域。能量区域旁一般都有一个能量发生装置，破坏它后就可解除能量区域，这样也方便在地图中移动。

全ジャミングフィールド解除

全干扰区域解除。除了能量区域，某些关卡还有用灰色标示的干扰区域，这些区域是无法通过雷达看到里面的情况的，需要破坏区域里的干扰装置才能解除，要达成这个分支任务很简单，就是每个区域都转转，看到有灰色区域的话排除就对了。



全关卡秘密任务条件

Block	关卡名称	秘密任务
1	ファーストミッション	进入区域2前击坠36架敌机
2	最重要机密改修	任务开始210秒以内全灭区域3的敌机
2	战舰袭击	任务开始60秒以内全灭初期出现的战舰
2	エクソダス护卫	フリーデン的AP在80%以上时把攻击フリーデン的敌部队全灭
2	シャトル防卫	全シャトル的AP在75%以上时把攻击シャトル的敌部队全灭
2	ドリーマーズアゲン	任务开始180秒以内把オージ的AP削减25%以下
3	奇袭	任务开始120秒以内击破スターク・ダイン和オウカオー
3	月光号护卫	全灭区域4的敌机
3	ハイパージェリル	任务开始240秒以内把ハイパーレプラカーン的AP削减到50%以下
3	キリマンジャロの岚	任务开始600秒以内开启区域4
3	复活のオーバーデビル	任务开始240秒以内击坠20架敌机
3	クロスファイト	任务开始180秒以内开启区域3和区域4
3	—UNKNOWN— 1	无
4	ダカールの日	オージ出现时全防卫对象的AP在90%以上
4	舰队战	进入区域4
4	潜入机救出	オージェ出现时全防卫对象的AP在75%以上
4	兵器破坏	全灭区域1和区域2的初期敌机
4	VSエース	任务开始70秒以内把夜天光击破和ズワァース的AP削减到75%以下
4	オペレーションメテオ	在区域4击破10架敌机
4	变化！ドミネーター	任务开始60秒以内把ドミネーター的AP削减到50%以下
4	—UNKNOWN— 2	无
5	乱战	击破ジョナサン・バロンズゥ时友军部队存活57架机
5	サイド2の危机	スターク・ダイン出现时污染率在75%以下
5	エネルギーユニット破坏	区域2开启后180内开启区域4
5	华丽なるル・カイン	任务开始60秒以内干扰区域未解除时把ザカール的AP削减到75%以下
5	重要机密输送阻止	任务开始300秒以内破坏9个シャトル
5	飞翔	击破10架六连
5	—UNKNOWN— 3	无
6	战舰袭击2	任务开始90秒以内击破オーバーデビル
6	攻防战	任务开始600秒以内击破全部ギルガザムネ
6	エネルギーユニット破坏2	任务开始120秒以内把ラッシュロッド击破
6	宇宙を驱ける	殖民星外壁的AP在75%以上时开启隐藏区域
6	VSエース2	任务开始300秒以内击破夜天光和全部六连
6	アクシズ	击破サザビー和α・アジール
6	—UNKNOWN— 4	无
7	—UNKNOWN—1—B	无
7	—UNKNOWN—2—B	无
7	—UNKNOWN—3—B	无
7	—UNKNOWN—4—B	无
8	火星掌握	ナデシコC到达区域3时AP在AP85%以上
8	胁威	任务开始180秒以内把α・アジール的AP削减到25%
8	マクロス夺还	任务开始240秒以内击破ジ・O
8	VSエース3	任务开始180秒以内击破2架BOSS机
8	VSエース4	任务开始240秒以内击破3架敌机
9	エクストラミッション1	任务开始500秒以内击破89架敌机
9	エクストラミッション2	无
9	エクストラミッション3	无
9	演习1	无
9	演习2	无
9	演习3	无
9	演习4	无
9	演习5	无
9	演习6	无
9	演习7	无
9	演习8	无
9	演习9	无
9	—UNKNOWN— 5—B	无
9	—UNKNOWN— 1—C	无
9	—UNKNOWN— 2—C	无
9	—UNKNOWN— 3—C	无
9	—UNKNOWN— 4—C	无
9	—UNKNOWN— 5—C	无







Block1 ファーストミッション

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	目标敌部队击破	超过作战时间

解说 虽然是训练关，不过要完成这关的隐藏任务还是有一定难度的，关键在于通讯员讲解期间只要全灭地图上的敌机就会不断有新的敌机补充，所以击破速度越快，敌机刷新得也越多，要在通讯员讲解结束前击破36架机，对击破速度有很高的要求。这里推荐使用キングゲイナー，移动到敌机集中的地方使用蓄满的フォトンマット・リング，可一次性解决一次增援。达成前提条件后，隐藏消灭就会在区域2出现。

Block2 最重要机密改修

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	目标敌部队击破	超过作战时间

解说 为了达成隐藏任务，最好一开始就用范围武器清理杂兵，尽快开启区域3。击破区域3的BOSS后胜利条件会变更为返回区域1，这时如果达成了隐藏任务的前提条件，可顺道去区域4把隐藏敌机消灭，不过要注意的是这时由于地图会慢慢变为能量区域，导致AP不断减少，同样要抓紧时间。

Block3 クロスファイト

限制时间	胜利条件	败北条件
20分	到达区域5并全灭敌部队	超过作战时间

解说 开始可以优先击破敌方母舰，有利于加快区域的开启。达成初期的胜利条件后区域2会出现新的敌增援，同时胜利条件改为击坠增援里的ウィル・ウィプス和保护我方母舰，注意一开始ウィル・ウィプス是有防护罩保护的，可以先清理周围的杂兵，等防护罩消失后再全力猛攻。



Block4 ダカールの日

限制时间	胜利条件	败北条件
20分	目标敌部队击破	超过作战时间

解说 区域1需要阻止敌机前进，如果给敌机到达地图的最上端，这样进入区域2时防卫目标的耐久会变成只有89%，所以要达成隐藏任务的话，就不能放过一架敌机。区域2、区域3和区域4都有要保护防卫目标，如果达成了隐藏任务的前提条件，隐藏机体则在区域6登场，记得打BOSS前先击破它。

Block4 潜入机救出

限制时间	胜利条件	败北条件
10分	友军机被击坠/目标敌部队击破	超过作战时间

解说 这关的友军是可以被自机锁定的，锁定时的名称为“友军”，一定要看清楚锁定目标再攻击。由于敌机较少，要达成用使用1次交叉攻击的分支任务的话，可以故意不击破敌据点，这样杂兵就能不断刷新，方便积攒连携槽。

Block4 兵器破坏

限制时间	胜利条件	败北条件
20分	破坏发电设施	超过作战时间

解说 这关的地图中间会有来自敌方自走炮的直线攻击，伤害和范围都很大，需要看清楚炮弹的方向通过。除此之外还有麻烦的能量区域，破坏发电设施时一定要小心别误入，否则回避能量区域的分支任务就悬了。

Block4 —UNKNOWN— 2

限制时间	胜利条件	败北条件
10分	击破目标	超过作战时间

解说 Block4的最终关，把这关拿出来讲不是因为有难度，而是这关是最适合拿来刷ACE点数的关卡。这里推荐使用的机体是ウイングガンダムゼロ，武器有ローリングバスターライフル和ツインバスターライフル就可以了，再装上自定义武器ショット+提升攻击力。任务开始后，先锁定BOSS的核心，接着提升攻击力后先用3发ローリングバスターライフル，剩下的伤害再用ツインバスターライフル补，一般2分钟以内就能过关，三项评分全满一次可获得48400的ACE点数。



Block5 エネルギーユニット破坏

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	破坏能量发生装置	超过作战时间

解说 两个能量发生装置分别在4区和5区，这里的难点在于破坏其中一个后，如果没在限制时间内破坏另一个，被破坏的就会自动修复。任务开始后最好先把区域4和区域5都开启，这样可以节省不少时间。另外如果第一次未能来得及同时破坏两个，可以尝试打倒破坏能量发生装置后新出现的敌机ギルガザムネ，这样可开启连接区域4和区域5的通路，路程大幅缩短，不过ギルガザムネ也不弱就是。

Block5 重要机密输送阻止

限制时间	胜利条件	败北条件
18分	破坏全部火箭	超过作战时间/火箭发射倒数结束

解说 当击破第一艘火箭后，倒数就会开始，需要在倒数结束前击破下一艘时间才会延长。地图里有不少能量区域，避开的话需要绕不少路，赶路时最好是先把能量发生装置破坏。破坏全部火箭后BOSS机ターンX登场，它的实力非常强，有累积连携槽的话就用交叉攻击消灭它吧。

Block6 战舰袭击2

限制时间	胜利条件	败北条件
18分	击破全部敌舰	敌舰脱离/超过作战时间

解说 这关的难点在于秘密任务，由于有干扰区域存在，目标确认起来非常困难。オーバーデビル在中间靠左的区域，需要先击破一艘敌舰后才会作为援军出现，怕找不到它的话可以先破坏干扰装置，位置在这块干扰区域的左下角。オーバーデビル有冻结状态的武器，最好带上防止异常状态的自定义动作出战，防止时间浪费，击破后オーバーデビル，隐藏机体同样在这块区域出现，需要在击破全部敌舰前将它解决才算完成隐藏任务。至于敌舰，由于都是向地图左边脱离，可以守在附近等它们靠近后击破即可。

Block6 攻防战

限制时间	胜利条件	败北条件
25分	击破全部ギルガザムネ	友军母舰被击破/超过作战时间

解说 ギルガザムネ开始并不会全部登场，需要击破一架后才会在随机一个去出现下一架，这时可以按Start键打开地图，它会用红色空心正方形表示出来。全灭ギルガザムネ后胜利条件会改为在限定时间内击破区域1新出现的オーバーデビル，另外这关的隐藏机体的位置在区域7，过关前记得先将它击坠。

Block8 —UNKNOWN— 5

限制时间	胜利条件	败北条件
15分	击破目标	超过作战时间

解说 最终BOSS的核心是有防护罩保护的，能使攻击无效，需要先击破它身上棱形部位才能使防护罩消失。第一次击破它的两个核心后，BOSS还会以最终形态登场，这时需要破坏更多的棱形部位才能使防护罩消失，还有要注意的是棱形部位会自动修复，一旦防护罩消失就要抓紧时间攻击核心，否则会被BOSS拖入消耗战。

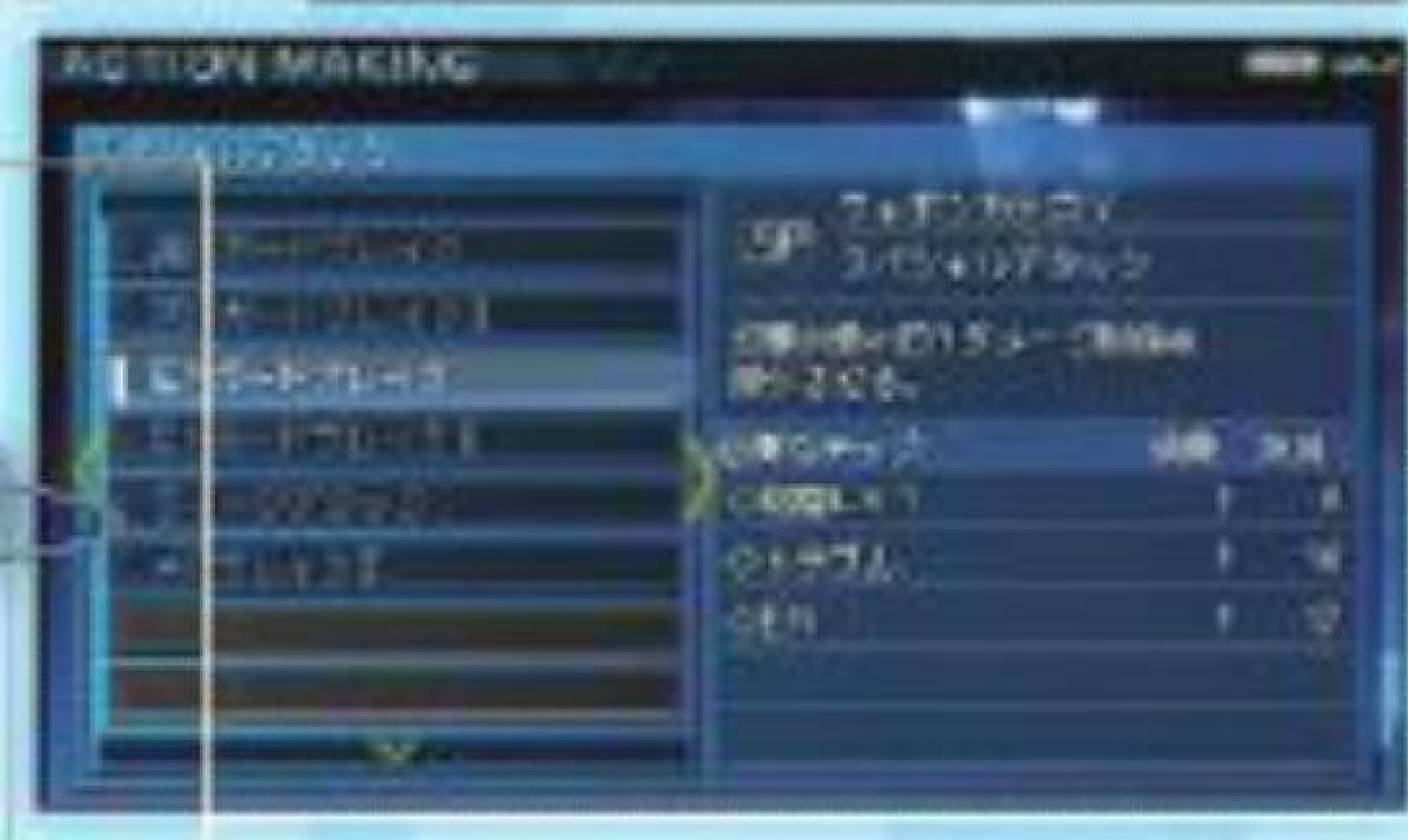






机体名	机师	入手条件
ストライクフリーダムガンダム	キラ・ヤマト	Block2完成后
VF-25G	ミハエル・ブラン	Block2完成后
蜃气楼	ルルーシュ・ヴィ・ブリタニア	Block3完成后
RVF-25	ルカ・アンジェローニ	Block3完成后
ビルバイン	ショウ・ザマ	Block4完成后
VF-25S	オズマ・リー	Block4完成后
强化型レイズナー	アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ	Block5完成后
ガンダムエクシアリペアⅡ	刹那・F・セイエイ	Block5完成后
ファルゲン・マッフ	マイヨ・プラート	Block6完成后
ダブルオーライザー	刹那・F・セイエイ	Block6完成后
バッシュ	ギャブレット・ギャブレー	Block8完成后
ジョナサン・バロンズゥ	ジョナサン・グレーン	Block8完成后
レプラカーン	ジェリル・クチビ	Block8完成后达到エース评价的任务在20个以上
ザカール	ル・カイン	Block8完成后达到エース评价的任务在30个以上
オウカオー	サコミズ・シンジロウ	Block8完成后达到エース评价的任务在40个以上
スターク・ダイン	リー・スー・ミン	Block8完成后达成的隐藏任务在10个以上
クインシィ・バロンズゥ	クインシィ・イッサー	Block8完成后达成的隐藏任务在20个以上
0ガンダム(实战配备型)	リボンズ・アルマーク	Block8完成后达成的隐藏任务在35个以上
ニルヴァーシュtype ZERO spec-V	レントン・サーストン	Block8完成后达到エース评价的任务在50个以上
ギルガザムネ	グン・ジェム	Block8完成后达成的分支任务在80个以上
ズワァース	黑骑士	Block8完成后达成的分支任务在120个以上
夜天光	北辰	Block8完成后达成的分支任务在160个以上
ターンX	ギム・ギンガナム	Block8完成后达成的分支任务在200个以上
サザビー	シャア・アズナブル	Block8完成后达成的分支任务在240个以上
ドミネーター	シンシア・レーン	Block9完成后
量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・N2（N3・N4・N5）	ビクター・バート、ユーリ・スタイン、ジェイ・サンダー、ミラ・レイン、エルーザ・ミズキ、アニタ・ナヴァロ	购入量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・N1
量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・C2（C3・C4・C5）	ビクター・バート、ユーリ・スタイン、ジェイ・サンダー、ミラ・レイン、エルーザ・ミズキ、アニタ・ナヴァロ	购入量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・C1
量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・G2（G3・G4・G5）	ビクター・バート、ユーリ・スタイン、ジェイ・サンダー、ミラ・レイン、エルーザ・ミズキ、アニタ・ナヴァロ	购入量产型ゲシュペンストMk-Ⅱ改・G1





特殊攻击系（スペシャルアタック）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
实体ガードブレイク	3	15	格斗LV1×1、トラブル×1、实体×1	攻击对象的实体伤害耐性减少
实体ガードブレイクⅡ	5	10	格斗LV2×2、トラブル×2、实体×2、オールレンジ×2	攻击对象的实体伤害耐性大幅减少
ENガードブレイク	3	15	格斗LV1×1、トラブル×1、EN×1	攻击对象的EN伤害耐性减少
ENガードブレイクⅡ	5	10	格斗LV2×2、トラブル×2、EN×2、オールレンジ×2	攻击对象的EN伤害耐性大幅减少
チャージアタック	4	4	格斗LV1×2、ファイト×1、フォース×1	给予周边对象伤害的接近攻击
APブレイク	4	15	格斗LV1×1、トラブル×1、チェンジ×1	攻击对象的AP徐徐减少（小）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
APブレイクⅡ	6	10	格斗LV2×3、トラブル×2、チェンジ×4、オールレンジ×2	攻击对象的AP徐徐减少（大）
スナイプショット	3	12	射击LV1×1、フォース×1	强力的射击攻击
ストップショット	4	9	射击LV2×1、トラブル×1、ストップ×1	攻击对象的行动停止
ストップショットⅡ	5	6	格斗&射击LV3×2、トラブル×2、ストップ×4、オールレンジ×2	攻击对象的行动停止加长
ドローショット	4	9	射击LV2×1、トラブル×1、ロック×1	引起攻击对象的注意
ドローショットⅡ	5	6	格斗&射击LV3×1、トラブル×2、ロック×2、フォース×2	引起攻击对象的注意、并且给予大伤害
マルチロック	2	32	射击LV1×1、ファイア×1、フォース×1	可一次性攻击复数的目标
エナジーコート	8	1	射击LV2×1、インサイト×1、フォース×2、ファイト×2	张开特殊护罩，可对接触的敌机造成伤害
エナジーコートⅡ	10	1	格斗&射击LV3×3、インサイト×2、フォース×4、ファイト×4、オールレンジ×5	张开特殊护罩，可对接触的敌机造成大伤害
カウンターアタック	2	20	格斗LV2×1、ファイト×1、フォース×1	弹返敌机的接近攻击，并给予大伤害

回复系（リカバリー）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
リペア	2	4	修复Lv1×1、アーマー×1	自机的AP回复
ワイド・リペア	3	4	修复LV1×2、アーマー×1、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机的AP回复
オール・リペア	6	4	修复LV2×1、アーマー×2、エクステンド×3、オールレンジ×3	自机和僚机的AP回复
リペアⅡ	3	4	修复LV1×2、アーマー×2、フォース×2	自机的AP大量回复
ワイド・リペアⅡ	4	4	修复LV2×2、アーマー×2、フォース×3、エクステンド×2、オールレンジ×1	自机和一定范围内僚机的AP大量回复
オール・リペアⅡ	7	4	强化LV3×1、アーマー×4、フォース×4、エクステンド×4、オールレンジ×4	自机和僚机的AP大量回复
サプライ	5	1	修复LV1×1、バレット×1	自机的专用武器弹数回复
ワイド・サプライ	8	1	修复LV1×2、バレット×1、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数回复
オール・サプライ	10	1	修复LV2×1、バレット×2、エクステンド×3、オールレンジ×3	自机和僚机的专用武器弹数回复
サプライⅡ	7	1	修复LV1×2、バレット×2、フォース×2	自机的专用武器弹数大幅回复
ワイド・サプライⅡ	10	1	修复LV2×2、バレット×2、フォース×3、エクステンド×2、オールレンジ×1	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数大幅回复
オール・サプライⅡ	12	1	强化LV3×1、バレット×4、フォース×4、エクステンド×4、オールレンジ×4	自机和僚机的专用武器弹数大幅回复
リカバリー	2	8	修复LV1×1、トラブル×1	自机异常状态回复
ワイド・リカバリー	3	8	修复LV1×2、トラブル×2、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机异常状态回复
オールリカバリー	5	8	修复LV2×2、トラブル×3、エクステンド×3、オールレンジ×3	自机和僚机异常状态回复
コンビネーション	8	1	修复LV2×1、コンビネーション×2	连携槽一定值上升

机体性能提高系（ユニット性能アップ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
ENガード	3	3	防护LV1×1、EN×1、コーティング×1	自机的EN属性攻击耐性上升
ワイド・ENガード	4	3	防护LV1×1、EN×2、コーティング×2、エクステンド×1	自机和一定范围内僚机的EN属性攻击耐性上升
ENガードⅡ	4	3	防护LV2×1、EN×2、コーティング×3、フォース×3	自机的EN属性攻击耐性大幅上升
ワイド・ENガードⅡ	6	3	强化LV3×2、EN×6、コーティング×4、フォース×4、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的EN属性攻击耐性大幅上升
实体ガード	3	3	防护LV1×1、实体×1、コーティング×1	自机的实体攻击耐性上升
ワイド・实体ガード	4	3	防护LV1×1、实体×2、コーティング×2、エクステンド×1	自机和一定范围内僚机的实体攻击耐性上升
实体ガードⅡ	4	3	防护LV2×1、实体×2、コーティング×3、フォース×3	自机的实体攻击耐性大幅上升
ワイド・实体ガードⅡ	6	3	强化LV3×2、实体×6、コーティング×4、フォース×4、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的实体攻击耐性大幅上升
フルガード	8	3	防护LV2×3、エクストラ×2、コーティング×6、フォース×6	自机的EN属性和实体攻击耐性大幅上升
ワイド・フルガード	12	3	强化LV3×5、エクストラ×4、コーティング×8、フォース×8、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的EN属性和实体攻击耐性大幅上升
フルバーニア	5	3	防护LV1×2、バーニア×2、コーティング×3	自机的喷射槽无消耗

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
ワイド・フルバーニア	7	2	防护LV2×3、バーニア×4、コーティング×6、エクステンド×5	自机和一定范围内僚机的喷射槽无消耗
APエクステンド	2	1	强化LV1×1、アーマー×1	自机的AP上限上升
ワイド・APエクステンド	4	1	强化LV1×2、アーマー×1、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的AP上限上升
APエクステンドⅡ	4	1	强化LV1×2、アーマー×4、オールレンジ×3	自机的AP上限大幅上升
ワイド・APエクステンドⅡ	6	1	强化LV2×4、アーマー×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的AP上限大幅上升
バーニアエクステンド	2	1	强化LV1×1、バーニア×1	自机的喷射槽上限上升
ワイド・バーニアエクステンド	4	1	强化LV1×2、バーニア×1、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的喷射槽上限上升
バーニアエクステンドⅡ	4	1	强化LV1×2、バーニア×4、オールレンジ×3	自机的喷射槽上限大幅上升
ワイド・バーニアエクステンドⅡ	6	1	强化LV2×4、バーニア×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的喷射槽上限大幅上升
トラブルガード	2	2	防护LV1×1、トラブル×1、コーティング×1	自机异常状态无效
ワイド・トラブルガード	4	2	防护LV2×3、トラブル×3、コーティング×5、エクステンド×5	自机和一定范围内僚机异常状态无效
ターン+	3	2	强化LV1×1、バーニア×1	自机的旋回性能上升
ワイド・ターン+	3	3	强化LV1×2、バーニア×1、フォース×1、エクステンド×1	自机和一定范围内僚机的旋回性能上升
ターン+Ⅱ	3	3	强化LV2×1、バーニア×1、フォース×2、オールレンジ×2	自机的旋回性能大幅上升
ワイド・ターン+Ⅱ	3	4	强化LV2×2、バーニア×2、フォース×3、オールレンジ×4、エクステンド×2	自机和一定范围内僚机的旋回性能大幅上升

武器性能提高系（ウェポン性能アップ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
フルウェポン	10	1	防护LV1×4、バレット×2、コーティング×3	自机专用武器无消耗
ワイド・フルウェポン	12	1	防护LV2×5、バレット×4、コーティング×6、エクステンド×5	自机和一定范围内僚机的专用武器无消耗
ウェポンエクステンド	5	1	强化LV1×1、バレット×1	自机专用武器弹数上限上升
ワイド・ウェポンエクステンド	7	1	强化LV1×2、バレット×1、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数上限上升
ウェポンエクステンドⅡ	9	1	强化LV1×2、バレット×4、オールレンジ×3	自机专用武器弹数上限大幅上升
ワイド・ウェポンエクステンドⅡ	11	1	强化LV2×4、バレット×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的专用武器弹数上限大幅上升
アタック+	3	3	强化LV1×1、ファイト×1	自机的接近攻击伤害上升
ワイド・アタック+	5	3	强化LV1×2、ファイト×1、フォース×3、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的接近攻击伤害上升
アタック+Ⅱ	5	3	强化LV2×2、ファイト×2、フォース×4、オールレンジ×3	自机的接近攻击伤害大幅上升
ワイド・アタック+Ⅱ	7	3	强化LV3×4、ファイト×4、フォース×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的接近攻击伤害大幅上升
ショット+	4	3	强化LV1×1、ファイア×1	自机的射击攻击伤害上升
ワイド・ショット+	6	3	强化LV1×2、ファイア×1、フォース×3、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的射击攻击伤害上升
ショット+Ⅱ	6	3	强化LV2×2、ファイア×2、フォース×4、オールレンジ×3	自机的射击攻击伤害大幅上升
ワイド・ショット+Ⅱ	8	3	强化LV3×4、ファイア×4、フォース×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的射击攻击伤害大幅上升
ダッシュ+	2	3	强化LV1×1、ファイト×1、バーニア×1	自机的接近攻击范围上升
ワイド・ダッシュ+	4	3	强化LV1×2、ファイト×1、バーニア×3、エクステンド×3	自机和一定范围内僚机的接近攻击范围上升
ダッシュ+Ⅱ	4	3	强化LV2×1、ファイト×2、バーニア×4、オールレンジ×3	自机的接近攻击范围大幅上升
ワイド・ダッシュ+Ⅱ	6	3	强化LV2×2、ファイト×4、バーニア×4、オールレンジ×6、エクステンド×4	自机和一定范围内僚机的接近攻击范围大幅上升

特殊效果

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
APアタック	4	2	修复LV1×1、アーマー×1、ファイト×1	接近攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：自机
ワイド・APアタック	5	2	修复LV2×1、アーマー×2、ファイト×2、エクステンド×1	接近攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：一定范围内
APアタックⅡ	5	2	修复LV2×2、アーマー×3、ファイト×3、フォース×2	接近攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：自机
ワイド・APアタックⅡ	6	2	强化LV3×1、アーマー×6、ファイト×4、フォース×3、エクステンド×4	接近攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：一定范围内
APショット	6	2	修复LV1×1、アーマー×1、ファイア×1	射击攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：自机
ワイド・APショット	7	2	修复LV2×1、アーマー×2、ファイア×2、エクステンド×1	射击攻击时，AP可回复给予伤害的8%。使用对象：一定范围内
APショットⅡ	7	2	修复LV2×2、アーマー×3、ファイア×3、フォース×2	射击攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：自机
ワイド・APショットⅡ	8	2	强化LV3×1、アーマー×6、ファイア×4、フォース×3、エクステンド×4	射击攻击时，AP可回复给予伤害的16%。使用对象：一定范围内
エクストラショット	4	1	强化LV2×3、ファイア×7、フォース×2、オールレンジ×4	射击攻击伤害大幅上升，伤害耐性大幅下降
エクストラアタック	4	1	强化LV2×3、ファイト×7、フォース×2、オールレンジ×4	接近攻击伤害大幅上升，伤害耐性大幅下降
エクストラウエポン	8	1	强化LV3×3、エクストラ×4、フォース×2、オールレンジ×8	全武器伤害大幅上升，伤害耐性大幅下降

紧急技能系（紧急アビリティ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
オート・リペア	6	—	自动LV1×2、アーマー×2	AP徐徐回复，AP1500以下自动发动
オート・リペアⅡ	8	—	自动LV2×2、アーマー×4、フォース×6、オールレンジ×5	AP徐徐回复，AP3000以下自动发动
オート・コンビネーション	8	—	自动LV1×3、コンビネーション×2	连携槽徐徐增加（小），AP1500以下自动发动
オート・コンビネーションⅡ	10	—	自动LV2×3、コンビネーション×4、フォース×6、オールレンジ×5	连携槽徐徐增加（大），AP1500以下自动发动
オート・リペア&コンボ	10	—	自动LV2×4、アーマー×4、コンビネーション×2、フォース×4	AP和连携槽增加，AP1500以下自动发动
オート・リペア&コンボⅡ	12	—	自动LV3×4、アーマー×8、コンビネーション×4、フォース×8、オールレンジ×5	AP和连携槽增加，AP3000以下自动发动
オートガード	6	—	自动LV2×1、リペア×2、トラブル×3、フォース×4	全属性防御提升、异常状态无效，AP1000以下自动发动
オート・ガードⅡ	8	—	自动LV3×2、リペア×4、トラブル×6、フォース×8、オールレンジ×5	全属性防御提升、异常状态无效，AP2000以下自动发动

自动技能系（オートアビリティ）

自定义动作名	Cost	使用次数	必要芯片	效果
补给+	3	—	自动LV1×1、リペア×1、フォース×1、オールレンジ×1	补给时回复速度上升。自动发动
补给+Ⅱ	6	—	自动LV2×3、リペア×4、フォース×3、オールレンジ×5	补给时回复速度大幅上升。自动发动
タイム+	5	—	自动LV2×1、コーティング×1、フォース×1、オールレンジ×1	被击坠时扣除的时间减少，自动发动
タイム+Ⅱ	7	—	自动LV3×1、コーティング×4、フォース×3、オールレンジ×5	被击坠时扣除的时间大幅减少，自动发动
ポイント+	4	—	自动LV2×6、アーマー×5、フォース×2	击破目标时获得的ACE点数上升，自动发动
ポイント+Ⅱ	8	—	自动LV3×12、アーマー×10、フォース×6、オールレンジ×15	击破目标时获得的ACE点数大幅上升，自动发动
コンビネーション+	4	—	自动LV1×1、コンビネーション×1、フォース×2	连携槽上升速度加快，自动发动
コンビネーション+Ⅱ	8	—	自动LV2×3、コンビネーション×4、フォース×4、オールレンジ×5	连携槽上升速度大幅加快，自动发动
チップ+	4	—	自动LV2×4、インサイト×4、フォース×5	芯片的获得几率上升，自动发动
チップ+Ⅱ	8	—	自动LV3×8、インサイト×8、フォース×10、オールレンジ×10	芯片的获得几率大幅上升，自动发动
タイトル+	2	—	自动LV1×1、エクストラ×1、ロック×1、オールレンジ×1	给予同作品敌机的伤害上升，自动发动
タイトル+Ⅱ	4	—	自动LV2×3、エクストラ×2、ロック×3、オールレンジ×5	给予同作品敌机的伤害大幅上升，自动发动

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

3DS火热上市，NDS模式率先破解


▶3DS使用NDSi烧录卡成功运行汉化游戏

刚刚发售不久的任天堂最新主机3DS在近日迎来了阶段性的破解。原先老一批的NDSi烧录卡目前已经开始逐步支持3DS主机，率先进行更新的是GBalpha旗下的M3i Zero。通过固件的更新，M3i Zero已经可以在3DS主机上完美运行NDS游戏了，不过因为分辨率的关系，运行NDS游戏时3DS主机会有一圈黑边。除此之外，国内的其余两家老厂商SuperCard和EZFlash小组也都宣布即将提供新的固件来支持3DS主机。SuperCard现在已经进入了内测阶段，据测试反映3DS主机运行SuperCard DSTWO基本稳定，至于SuperCard DSONEi，厂商暂时没有透露会支持此次升级。而EZFlash小组同样进展顺利，厂商称预计会在3月7日之后开始测试，并在随后更新EZ5i固件以支持任天堂的新主机。此次破解也进一步证明了国内几家老牌烧录卡厂商的实力。对于今后的破解，笔者和厂商也进行了沟通交流，厂商表示一旦3DS游戏被成功Dump，那么后续的破解同样会很迅速，厂商会尽力在原有的产品上对3DS游戏进行支持，也就是说如果3DS游戏的运行函数接近于NDS游戏，那么烧录卡厂商极有可能在NDSi烧录卡的基础上再次升级支持3DS主机上的游戏，而不是推出新一代的烧录卡产品。此举也表明了国内老牌烧录卡厂商成熟的心态和对用户负责的态度，所以各位玩家在挑选烧录卡时也请进行选择老牌烧录卡的产品，以能得到更好的后续服务。

M3/G6

厂商：GBalpha　网址：www.gbalpha.cn

M3DSR双核系统更新

类型：NDS（SLOT-1）	最新内核版本：双核版
存储：microSD卡（SDHC）	M32 1.49a第三版

GBalpha小组在2月17日对M3DS Real的双核系统进行了更新维护。升级后的双核引擎中，樱花版的系统核心版本为v1.49a X第三版，M3原版的系统核心版本为v4.9a X，相比之前都进行了更新。这次升级主要还是更新了卡带对部分新游戏的兼容问题：

·修正了《007 黄金眼》（5426）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《沙加3 时空的霸者 影或光》（5447）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《变异巨虫大战》（5450）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《指环王 阿拉贡的历险记》（5450）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《蜡笔小新 呼风唤雨粘土大变身》（5459）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《007 黄金眼》（5469）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《王国之心 编码重制版》（5470）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《王国之心 编码重制版》（5471）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《瑜伽熊 视频游戏》（5474）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·解决了《怪兽敢死队 强化版》（5497）回避码对策问题以及在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《我爱僵尸》（5498）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《用英语旅行 小查罗》（5505）回避码对策问题，现在可以正常游戏。



看了NGP的实机展示影像后，“首法”两字就一直在本人脑海中浮现，然而回到一个很实际的问题，PSP软件学院也有不少涉及PSP破解相关的内容，不知道NGP发售后，“PSP软件学院”何时会变成“NGP软件学院”呢？嗤嗤……现在就来看看本辑的PSP软件介绍吧。



DaedalusX64 Beat3总算发布了

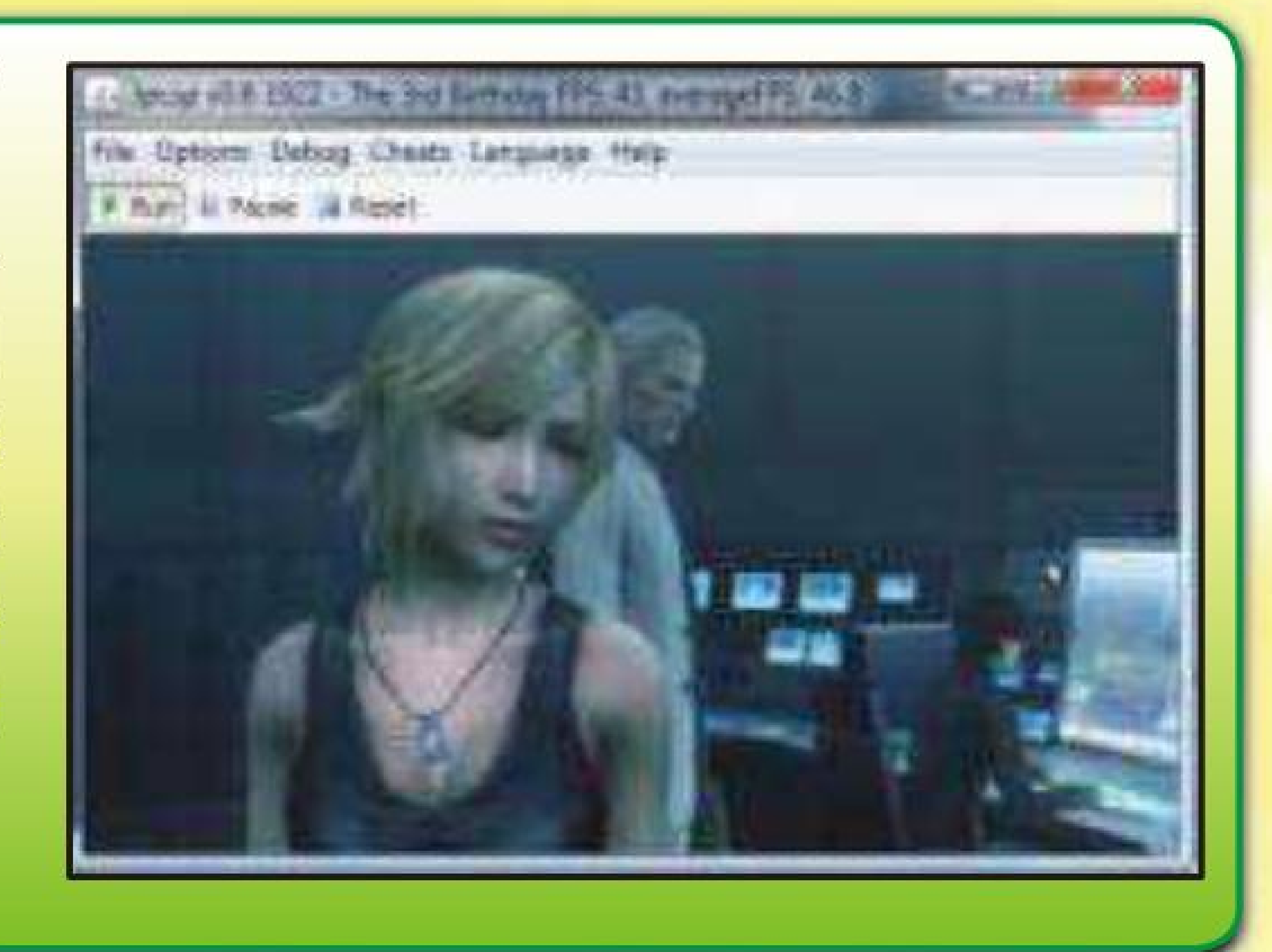
DaedalusX64曾经是PC平台上的N64模拟器，经PSP自制软件开发者长期不懈的纠错更新，终于发布了DaedalusX64 Beat3版。虽然速度无法与PC版比较，但相比之前介绍的Rev版，Beat3的运行速度以及游戏兼容性都有着显著的提高。酷洛洛运行《马里奥64》、《塞尔达传说 时之笛》时，除轻微的爆音外，基本全帧运行，这也代表着DaedalusX64在PSP上正开始步入成熟阶段。不过也有点不理想的地方，开启音效后按HOME进入菜单时容易出现死机，也就是说想要稳定运行，目前还是要牺牲一下声音。虽然不知道DaedalusX64还有等多久才会推出Beat4、Beat5，但我们有理由相信下一个版本的DaedalusX64会更加完善。DaedalusX64的安装方式与一般自制程序无异，注意游戏的ROM路径为DaedalusX64目录下的ROM文件夹。



JPCSP新版发布

JPCSP是JAVA平台上的一款PSP模拟器，也是目前惟一能够正常运行PSP游戏镜像的模拟器。日前作者从v0.6 r1998版更新至v6 r2002版，新版增加了新的解码选项。对于一些FPS低至1～2帧的游戏会有提升效果。另外还将模拟器的语音相关文件建立了独立属性，

以免自动翻译造成的显示问题。玩家在PC上运行前要预先安装JAVA平台（JDK），否则运行程序不会被系统所辨认。另外JPCSP并不支持原版游戏，玩家需要使用ISO TOOL等软件对镜像的EBOOT进行破解后方可运行。一般来说3D游戏要求电脑配置会高一点，而运行2D游戏，例如文字AVG等速度会比较不错。喜欢尝鲜或没有PSP的同学们，如果家中的电脑配置还过得去的话，不妨试试。



5.03玩家必备：503 kxploit v7更新

5.03系列自制系统在过去最大的弊端就是，每次关机都要运行一次HEN图片漏洞，而这个漏洞并不是100%成功的。这些玩家当游戏时遇上死机，或者不小心关机，就意味着需要听天由命刷图片，不行刷到行。国内新一代PSP破解大神“忠贞炙烈之炎”近期就对503 kxploit进行了更新。这是一款可以让自制系统玩家摆脱刷图片困扰的自制系统加载器，只要你手上的5.03主机曾经加载过自制系统，利用503_kxploit就能在断电关机后通过该程序直接进入之前的5.03自制系统。安装时只需将503_kxploit文件夹拷贝到PSP\GAME\目录下即可，由于改程序已签上PSP的程序密钥，因此会被官方系统认作官方软件运行，成功率达到100%。v7版代码进行了删减，减少执行时间，且大小仅为440KB左右。现在5.03的自制系统用户可以跟刷图片说再见了。



支持PSone:自制系统6.35 PRO-B给力更新

PSP自制系统6.35再次给力更新，这次忠贞炙烈之炎在新版本中加入了自转换PSone游戏的支持，支持PSP go使用M2记忆棒，解决自制系统下运行某些UMD游戏的问题。6.35PRO适合6.20以上至6.35的官方系统使用，相比同期的6.20TN系统，虽然在自制软件的兼容性上略为差一点。但6.35PRO最大的优点在于，它与前辈5.03、5.50以及之前的自制系统一样，可以在XMB下运行ISO，免除了ISO加载器的步骤。

安装注意事项

1.6.20用户升级官方系统时切勿在6.20TN或其他自制系统下升级6.35官方固件，否则会有变砖风险！

2.该程升级程序并不推荐PSP-1000、PSP-2000、5.30至6.20官方系统的PSP-3000进行安装，虽然6.35PRO系统为全机型通用，但它们都有更为稳定的自制系统。

3.升级过程中避免与插件发生冲突，请先将目录下的seplugins或者plugins文件夹重命名或直接删。

4.以下步骤以记忆棒安装为例，PSP go支持内置闪存安装，拷贝到相应的路径即可。

1 第一步需要将PSP升级至6.35官方系统，若你的PSP目前已是6.35，则可以直接进入下一步。非PSP go机型的玩家将光盘目录中的PSP_6.35.rar进行解压，而PSP go机型的玩家则选择PSPgo_6.35.rar把其中的PSP文件夹直接覆盖到记忆棒根目录后，在PSP上运行6.35官方升级程序。升级前要保证PSP电量在75%以上，否则会无法进行升级。



2 将光盘目录中的635PRO-B.rar与635FastRecovery_PRO-B.rar解压，把其中的635PROUPDATE以及635FastRecovery文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录中。之后在6.35官方系统下运行6.35 PRO-B Updater。



3 根据系统要求选择“launch CFW”（日版为○键、美版为×键）进行初次安装或运行6.35 PRO-B；若选择□键则为卸载安装在主机Flash0闪存内的6.35 PRO-B；按住L不放+×键则为重新安装；R键为退出程序。安装结束后按○/X进入自制系统。



4 下次重新开机的时候，只需运行之前安装的635PRO-B Fast Recovery即可再次进入6.35 PRO-B，而6.35 PRO-B Updater也可以直接删除了。



6.35PRO-B VSH MENU菜单说明（SELECT键）	
CPU CLOCK XMB	设定XMB界面下CPU频率
CPU CLOCK GAME	设定游戏中CPU频率
USB DEVICE	选择USB连接时的设备
UMD ISO MODE	选择游戏镜像的引导方式
XMB PLUGINS	XMB下插件设置
GAME PLUGINS	GAME下插件设置
POPS PLUGINS	PSone模拟游戏时的插件设置
USB CHARGE	USB充电功能
HIDE MAC	隐藏MAC地址
SKIP GAMEBOOT	跳过启动游戏画面
HIDE PIC	隐藏游戏的图标
FLASH PROTECT	保护FLASH0
FAKE REGION	版本地区欺骗功能
SHUTDOWN DEVICE	关机
SUPEND DEVICE	待机
RESET DEVICE	重启
RESET VSH	重启VSH
EXIT	退出菜单

5 现在玩家就可以运行自制PSone模拟游戏了，图为《最终幻想Ⅸ》汉化版。另外本辑光盘目录中还附赠常用PSone转PSP软件PSX2PSPv1.4.2汉化版，玩家若手上有PSone游戏的ISO，就可以自行转换至PSP上游戏了。



当本辑完稿前，忠贞炙烈之炎又发布了6.35 PRO-B2，对PSone模拟游戏进行进一步优化。虽然PSP已经开始逐步步入黄昏，但如今PSP破解状况持续向好，对国内的自制系统玩家来说或许这才是PSP的全盛时期。



PSP全面破解、3DS正式发售，国内掌机市场迎来一片风光明媚的景观，同时近期的市场行情也会出现较大的变化，有意购机的同学建议事前做足功课。



俗话说得好，一节淡三墟。传统农历春节过后，在经历了一波销售高潮后，广州多个电玩卖场纷纷步入了今年的第一个淡季。在破解好时机的带动下，各商家终于能在淡季来临前收获了丰厚的一笔，也盘活了存货资金。节后常见的现象就是：各大商家的小工数量变少了，以往熟悉的面孔少了几张。并非小工们跳槽转行了，而是多数来自广州周边城市的他们，在淡季的时候纷纷选择回乡探亲去了。想趁这段时间给爱机做个维护或打算修理设备的玩家朋友们，记得出发前给他们预约好时间，免得空跑一趟。

上月底任氏掌机家族新成员3DS强劲上市，造成抢购旋风，一时间吸引了无数眼球，也吸干了数粉丝们的钱袋。索尼面对对手的强大销售压力，却因新一代主机还在襁褓中，并无产品直接对抗，北美索尼宣布调低美版小P的零售价，以此来应对。这波降价对国内小P行情的影响如何呢？我们拭目而待。由于商家们存货充足加上节后淡季的因素，黑白两基础色的小P报价继续下探，其中黑色报1250元、白色报1280元。有购买意向的朋友不用考虑了，绝对是出手好时机。相对于货源充足的基础色，彩色系则显得非常尴尬，其中黄、绿、紫、青瓷蓝、粉红等颜色相继断货，其中更有甚者已断货大半个月以上。对彩色系不是特别有怨念的玩家朋友们建议选择基础色系，因为即使彩色系少量补货，价格也会不便宜。部分商家之前囤积的大红色也报价1400元，部分剩余的蓝色也报价1330元。处于市场边缘的PSP go，报价也略有下调，分别报黑色1390元，白色1430元。对于小P的价格走势，笔者分析如下：由于大部分商家的基础色小P存货丰蕴，淡季基本要维持到五·一前才基本结束，而清明节假期对淡季的影响亦相当有限，所以该波价格低潮还将维持一段时间。

由于新成员3DS的粉墨登场，以往国内市场老二的任系掌机的关注度再一次被调起，上月末的最后两天，因为风闻国内第一台3DS将降临广州某卖场，该卖场的气氛和人气也到达了节后市场的焦点、传统媒体、网媒、玩家朋友、看热闹的纷纷在现场翘首而待。由于到货只有区区两台，报价竟然高达3500大元。但高昂的报价仍然阻挡不了铁杆粉丝的热情，这两台机器还没在商家的柜台里躺热即被两名玩家带走。其后少批量到货报2430元，截至止笔者完稿日，市内主要卖场的报价在2380元到2400元左右，由于是新货被炒价加上数量不多，近期内价格大幅下调的可能不大，如非预算充足的铁杆粉丝，笔者还是建议等到大批量到货，价格合理的时候入手为最佳时机。在3DS热潮的带动下，连带着NDSi也来了一小波销量提升，其中黑色报1175元、白色报1190元、冰蓝色报1200元、深蓝色报1245元、粉红色报1260元。行货iDSi也是货源充足黑白两基础色报1200元，粉红、冰蓝报1280元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。





春节终于过完了，气温虽然还有点冷，掌机市场却是热火朝天。PSP、NDS的全面降价，加上3DS的来临，给去年年底萧条的市场注入了一针强心剂，不对，是三针……

照例先来说说PSP，前端时间由于各系统全面破解导致价格有所小涨，但是并没有持续太长时间，随着NGP的公布和3DS的发售，价格立马迅速下跌200左右，拉都拉不住。目前如果配上16G记忆棒等配件，全套价格差不多在1600左右。虽然PSP已经发售这么多年了，但是依然大作不断，而且硬件技术也并不落后很多，所以喜欢的朋友就不要再犹豫了，赶紧入手吧。

NDS家族最近是超级重点，NDSL和NDSi已经相当于淘汰掉了，基本不可能再有大作出现，不过鉴于价格狂跌，经典游戏也有很多，还没有玩过的朋友可以买一个来收藏着。

然后来重点说一下3DS，确实很给力，笔者首发从日本拿了10台回来，瞬间就被身边的朋友内部消化了，仅用了不到10分钟。3DS首发在日本价格也被炒得很高，国内偷跑的价格更是高达3200元以上。但是价格下跌也很快，这几天几乎是平均一天跌50。个人估计3DS稳定后的价格应该在2600左右。首发游戏不太多而且素质并不算太高，所以个人觉得比较合适的入手时间是在三月中下旬以后。虽然好几种烧录卡都能在3DS上运行，但是建议各位入手3DS的玩家们还是等5月的更新过了以后再考虑吧，万一这是任天堂的钓鱼手段呢?

配件没什么变化，16G记忆棒现在已经是主流了，价格稳定在180～200、烧录卡就不详提了，只有DSONEi比较推荐。



3DS发售后的一周时间里，价格一直在进行垂直极限运动。首发2850元到截稿时一周时间内已经降到了2350元，而且还在持续下跌中，有时候中午打给批发商询问价格后，下午拿货时便又降了50元，这在其他主机看来绝对是不可思议的。很多商家都是在开始大量到货，也就是2500元左右时进货的，然后便开始出现消费者不买单的情况。自从少数多金手烫的玩家首发购入之后，3DS的需求量便大大减少，而商家少有提供演示、首发游戏缺乏卖点、加上最重要的没有烧录设备的支持，很多消费者都选择了明智的待机状态。其实单机价格如果降到2200元左右便可以入手，游戏方面早晚要养成购买正版的习惯，尤其在目前的经济环境来看支持正版更多的是一种心理上的考量而不是经济因素的主导。3DS的配件方面，第一时间组装的贴膜和保护壳就已经占领市场，价格从30元到50元不等，变压器方面建议新玩家购买转压电源，而老玩家就完全可以省去这个开销了。几个首发的游戏价格也还偏贵，《胜利十一人 3D足球》报380元、《超级街霸Ⅳ 3D》370元、《战国无双 编年史》430元。

PSP-3000官方宣布降价后，零售商价格也一路下调，黑色美版全套价格如今只需要1300元，配合6.35版本的“完美”破解，那些对PSP有所关注的玩家来说绝对是最后入手的黄金时期了。彩色主机由于很多还是港版的，所以价格要比美版贵上不少，一般蓝色、红色都需要加价100到150元，具体的选择只能由玩家自己来定夺了。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (16G)	MSD (8G)
广州	君慧娱乐	1390	1250	840	1175	1200	1320	2350	255	170
北京	绿洲电玩	1300	1100	750	1130	1100	1380	2350	180	120
上海	新亚电玩	1550	1400	900	1180	1180	1250	2800	180	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1350	750	1100	1200	1360	2600	140	100
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1170	1280	600	1100	1150	1260	2500	140	90
安徽合肥	大拇指电玩	1250	1250	850	1150	1250	1280	—	160	120
四川成都	海豚电玩	1180	1250	—	1000	1050	1200	2580	150	100
福建厦门	玩高数码电玩	1380	1180	800	900	1000	—	2600	180	130
江苏苏州	哇靠电玩	1480	1270	840	1080	1090	1360	2600	180	120
山西太原	逸豪电玩	1550	1280	950	1100	1100	1360	2600	160	110



文 就爱360

预定了首发的3DS，拿到手后的确惊喜连连。3DS虽然有点厚，但外形棱角分明，颇具时尚感，不像初代NDS那么土。之前看过多部3D电影，有点担心3DS这么小的屏幕上显示3D画面，效果是否会大打折扣。实际并非如此，3DS游戏中显示的3D效果非常棒，但这只有亲身尝试才能体验到。美中不足的是，游戏时要尽量保持机器的平稳，不要左摇右晃，否则3D效果会消失，自己也会头晕脑胀。3DS的发售，给了配件厂商以新的契机，多款周边应运而生。下面让我们看看新近推出的专为3DS准备的周边吧。

3DS USB充电线



品名：USB充电ケーブル
种类：电源
出品：Cyber
对应机种：3DS/NDSi/NDSi LL
官方价格：553日元

日版的3DS自带电源是110V的，并不适合国内220V的电压。如果想给3DS充电，除了自备变压器外，还有其他办法。Cyber在2月26日发售了3DS用USB充电线。产品采用了标准USB接口，可以通过电脑、Wii、PS3搭载的USB接口给3DS充电。线长约为120厘米，也可为NDSi和NDSi LL主机充电。

3DS套装

品名：3DS Starter Kit
种类：套装
出品：Icon
对应机种：3DS
官方价格：19.99美元



买套装配件自然要实惠不少。3DS套装配件也出来啦，适合刚买3DS的朋友。套装中包含的配件种类多多，有保护包、卡带收纳盒、耳机、触控笔、读卡器、腕带以及车载充电器等。所有的配件都是为3DS量身定做，可以说需要的配件几乎都在里面啦。

3DS耳机

品名：インナータイプイヤホン for ニンテンドー3DS
种类：耳机
出品：Hori
对应机种：3DS/NDS
官方价格：1315日元

既然3DS的音质有所提升，当然还得需要一款好的耳机，才能聆听到优美的音乐。Hori特意为3DS推出了专用耳机，印有3DS的LOGO。产品采用了镀金插头，功率达到了60mW，能够较好地还原3DS的声音。耳机附带了音量调节旋钮，让你能方便地调节音量大小。产品包装还内置了多种尺寸的耳塞，适合不同用户的耳形。







3DS屏幕保护膜



品名：	ピタ贴り for ニンテンドー3DS
种类：	保护膜
出品：	Hori
对应机种：	3DS
官方价格：	742日元

买来3DS，第一件事要做什么，相信很多朋友都会先给屏幕上贴膜。3DS的上屏是裸眼3D显示屏，下屏则是触摸屏，这两个屏幕都需要好好保护。配件大厂Hori配合3DS的发售推出了专用贴膜。贴膜采用了流行的多层粘贴的方式，只要按照提示的步骤，自己动手就能给3DS贴膜了。上屏贴膜采用了全贴的方式，屏幕之外的地方也能保护起来，并且将喇叭和摄像头部位镂空。贴膜的质量自然没得说，通透性好，不会影响游戏画面的观瞻。





3DS握把

品名：	3DS Comfort Glove
种类：	握把
出品：	DreamGear
对应机种：	3DS
官方价格：	14.99美元





虽然3DS在欧美要到3月底才发售，但欧美配件厂商早已按捺不住，纷纷推出3DS周边配件。这款3DS握把采用了一体化设计，能够增强游戏手感，并减轻手部压力。握把根据3DS的尺寸定制，能够将3DS牢牢地卡在其中。不用时，也不需要把产品拿下来，合上上盖，能起到保护主机的作用。

3DS保护包

品名：	セミハードケース
种类：	保护盒
出品：	Cyber
对应机种：	3DS
官方价格：	934日元







给新买的3DS贴好屏幕膜后，当然还要买个包包啦。3DS仍采用了钢琴烤漆外壳，稍微有点划痕就会很明显，不玩的时候一定要装到包包里面哦。Cyber制作的这款包包，根据3DS的尺寸量身定做。包包内部有两层，除了能装下3DS主机，还能装下游戏卡、SD卡等小配件。包包外壳是PU材质，内部则是EVA材质，能很好地防止外力冲击。虽然3DS目前只有两种颜色发售，但此款包包有10种颜色之多，保证有你喜欢的颜色哦。

GAME KALEIDOSCOPE

游戏万花筒



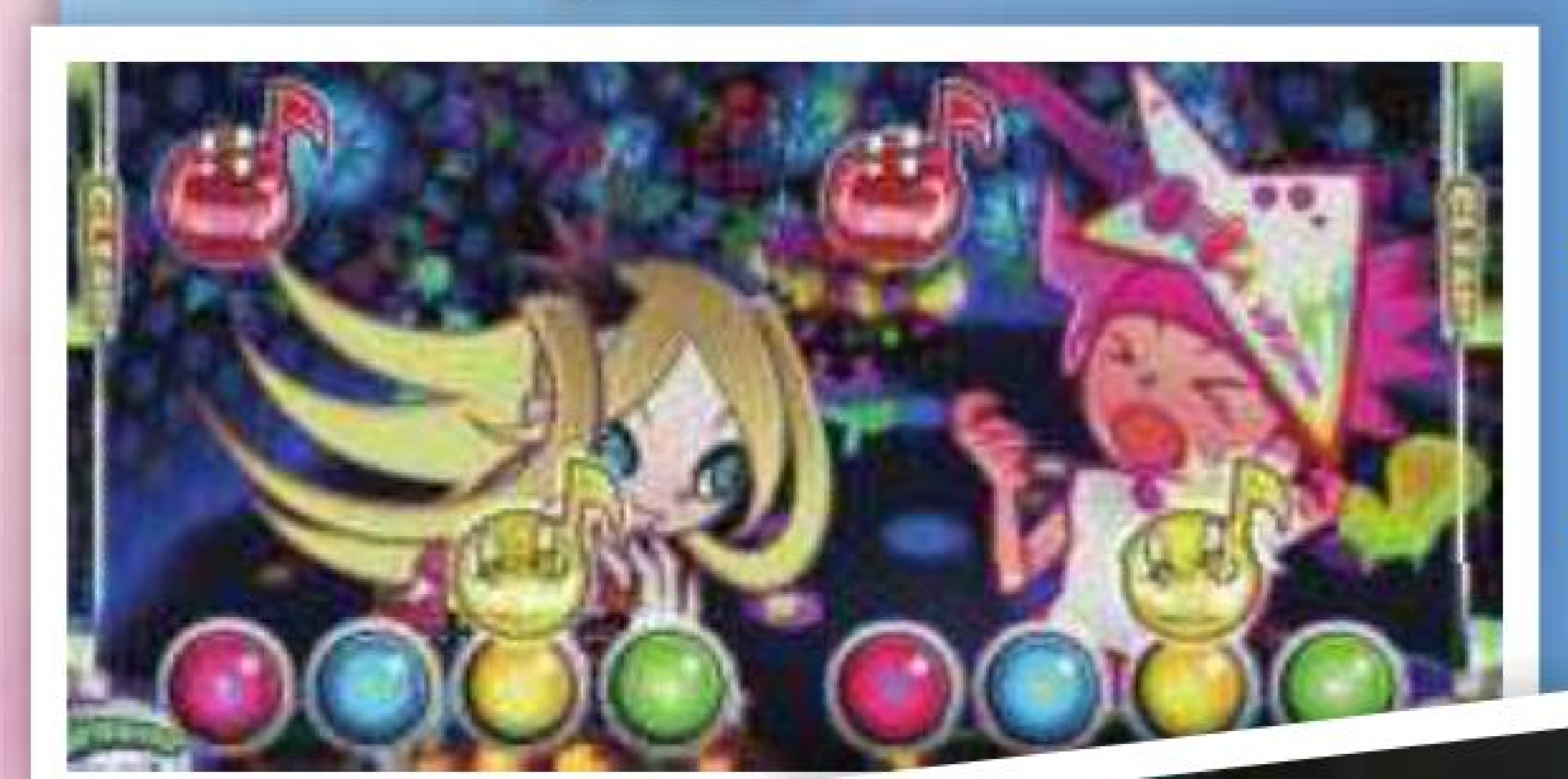
提供

《深爱MEDAL》出展！“AOU2011 娱乐中心博览会”开幕！

2011年2月18日，在日本千叶的幕张信息中心，由全日本娱乐设施营业者协会联合会举办的“AOU2011 娱乐中心博览会”开幕。今年以NBGI的重头戏《铁拳TT2》为首，展出了不少对战游戏。

Konami展台

Konami主打的是《深爱MEDAL》以及音乐游戏部分。当中以今年春天即将亮相《Hallo！流行音乐》最为抢眼。与以往的“《流行音乐》系列”有所区别的是对战模式，按键增加到了4个，界面也有所变化，清新可爱的风格吸引了许多从来没有玩过音乐游戏的玩家进行试玩。



▲玩家从10名角色中选出自己最喜欢的角色使用。同一个角色多次使用后，亲密度会上升。可爱的角色占满了画面，动画演出也非常有魅力。

◀▼当然，传统的音乐游戏也有不少玩家青睐。





NBGI展台

3D FTG的最高峰“《铁拳》系列”的最新作《铁拳TT2》出展，就足以使NBGI展台前人满为患。本作是主打2人组队战系统，可以在战斗途中进行操作角色的切换，使战局更加灵活多变。





▲登场角色超过40人，角色建模改良后使得表情更加丰富的《铁拳TT2》，人气极高。

另外还有新作《龙珠 ZENKAI皇家战斗》出展，这是4人混战后取2人存活的新规则游戏。操作感也非常有《龙珠》一贯的感觉。

另外还有一些厂商也出展了新的对战游戏。大家可以欣赏下面的图片。



▲4人同时混战的《龙珠 ZENKAI皇家战斗》。在日本还对应网络，可以跟其他店铺的玩家对战。





◀▲Taito的新作。虽然看起来很像是使用了Aquaplus旗下人气女主角的乱斗游戏，但实际上却是正统的2D FTG。有着除了空中冲刺外几乎所有的流行元素，节奏偏慢，但一招一式都循规蹈矩。



◀SEGA公布的《混沌指令》，人设非常优秀，现场反响也不错。



◀▲Annex非常出人意料地将《恋姬无双》也制作了2D FTG。从试玩影像上看，角色的动作还有生硬之处。

胧月
提供

剧场版《超时空要塞F 恋离飞翼》上映，市场反映绝好



PSP版《三角开拓者》发售不久，《超时空要塞F》的剧场版完结篇《恋离飞翼》于2月26日正式在日本公映。剧情紧接《虚空歌姬》之后，对阿鲁特、兰华与雪莉露之间的三角关系来了个了结——虽然本人被某无良人士剧透得奄奄一息，但并不会把这股仇恨转嫁到现在正阅读着这段文字的你的身上，安心安心。

当日早晨8点开始，日本全国38家电影院均开始首播本剧，几乎每个电影院都采用了自家最大的荧幕，从早晨到半夜共计播出8场，可以说场场爆满，仅周末两天就创下1亿1780万日元的票房收入，在当周电影票房排行榜中名列第四，成绩骄人。并且在首映当天，除了一天观赏多次的系列狂热FANS外，不少情侣和组团而来的非核心饭也大量参与观影，剧场贩卖的纪念品也一售而空，尤其是女王耳坠的主题挂绳更是一上架就被秒杀。



▲华丽的舞台仍是该剧的最大看点（没有之一），导演毕竟还是拗不过观众，解除了限制的雪莉露已经不能被阻挡了。



■空战当然也很有看头，PSP版《超时空要塞》的续集又有新素材可加了。

■在之后的完结篇纪念活动上陈列的立板，大家能看出剧场版比TV版更进一步提高了卖萌程度，两名角色都是。



■从左到右依次是河森正治、May'n、中岛爱、远藤绫和中村悠一，《超时空要塞》的故事也许就此划上句号，但带来的经济效益应该还能持续一段时间。

▶连剧中角色用过的杯子和纸袋也算纪念品。



■官方服装的质地一眼就能从光泽和挺拔度上看出来。

怪物猎人狩猎祭11实施火山采集任务

胧月
提供



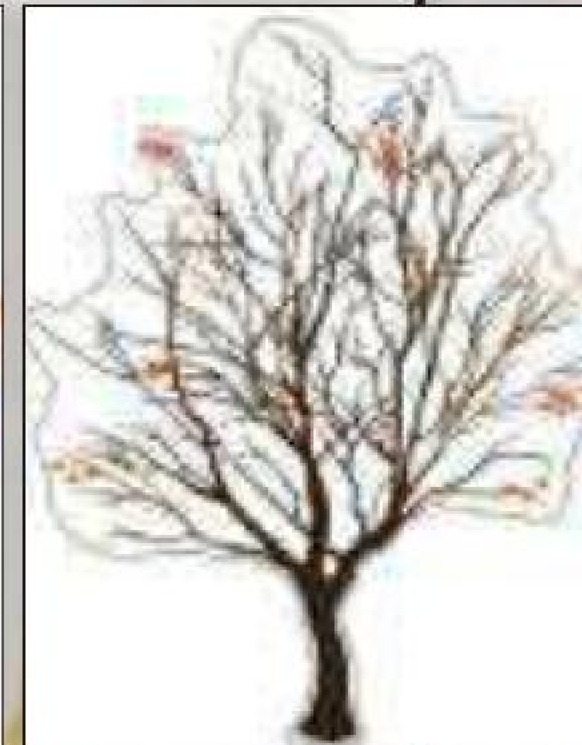




2011年《怪物猎人》的官方活动“怪物猎人狩猎祭11”从3月13日起拉开帷幕，惯有的最速挑战赛自然是保留项目，这次要给大家介绍的则是新的企划项目。

首先是会场上可用来测试狩猎运势的“火山采集任务：寻找护石”，现场会准备100种神签和7种护石（对应35种不同的技能）供到场玩家抽取。神签上绘有不同狩猎素材的图案，按素材稀有度来区别运势高低，如“雷狼龙的碧玉”就是大吉签，而“古龙之血”就只有中吉了。签上接下来还有专门的狩猎谚语，均是根据现实生活里的谚语改编，比如用“给双剑加上强走药”代表如虎添翼，的确很形象。再接下来的技能就较为复杂了，由于一根神签上只记载了6项技能，因此每次只能占卜6项运势。“想要的素材”代表占卜人当前的希望，“亲密度”代表恋爱运，“任务”代表旅行运势，“体力”代表生病情况等等。





另一项活动则是寄语树，玩家可在现场购买的特制枫叶写上自己的寄语，贴到场中的枫树上，而这些枫叶贩卖产生的利润将全部无偿捐赠给日本环保组织more tree。

神奇小子Geohot的新目标



LIKY
提供

年轻黑客Geohot的大名相信大家都应该有所耳闻，2007年才17岁的他因成功破解了iPhone而名声大噪，而后又接连破解了iPhone 3G、iPhone 4和PS3，被人誉为神奇小子。而最近，他又有了新目标，那就是索尼最新公布的PS Phone——Xperia Play。他表示：他打算第一个排队去买Xperia Play，第一时间将Xperia Play破解，让其成为自己的下一个破解项目。看来Xperia Play情势危矣。

Geohot选择这个新目标并不是没有原因的，近期闹得沸沸扬扬的PS3破解官司事件就是直接原因。Geohot因为破解PS3并在网上公布方法，索尼一时恼羞成怒将其告上法庭，索尼甚至获得法院允许搜查Geohot的硬盘以找出破解PS3的线索，不过Geohot也相当硬气，表示将与索尼斗争到底，不久前他还特意在网上发布了一段嘲讽索尼的Rap视频，“索尼，有种你就来整我”之类的歌词充满了嘲讽和挑衅，而对于索尼3月即将发售的备受关注的新产品Xperia Play，那更是没有放过的理由了。



▲神奇小子Geohot。



▲Xperia Play估计难逃毒手。



游戏美图秀

过年期间掌机平台上发售了不少好作品，其中还包括“俺妹”、“马裤螺丝”等宅向作品，光就这两款作品的相关美图放上一年估计都放不完，因此本人决定等萌战的时候再精选出来诱惑你们。因此本辑的“游戏美图秀”栏目就选择了《逆转》作为主题，一来是祝贺《逆转检察官2》的发售，二来是怨念一下《逆转裁判5》为什么还没有消息……

栏目主持：阿鲁


阿鲁：比起欢乐的小希，我还是更喜欢成熟的巴姐姐啊！
胧月：宝月巴的姿势很容易让人误会啊。
白菜：危 险的发言禁止！
阿鲁：戈德与导弹，很有趣的组合啊！
白菜：这不是地狱之友吗？
乌冬：地狱之友何解？
阿鲁：戈德曾从死亡线上回归，而《幽灵轨迹》中的导弹也曾被杀死过，他们都是在地狱边缘徘徊过的。
胧月：你们懂得真多。



《洛克人DASH3》将于3DS上发售，本辑我们请回了双眼持续放射着星星光线热烈期待中的地主同学，他将给我们带来"《洛克人DASH》系列"的游戏回顾及前瞻。

另外，原本预定在《掌机王SP》第151辑的《口袋光环》中附赠的"洛克人世界"相关影像，因为工作上的疏忽并没有放入光盘中，在此向各位读者致歉。影像已于上辑补上。

借助于PS平台的强大机能，打出纪念初代发售10周年的旗号，"《洛克人》系列"在1997年首次实现了3D化。其产物正是"《洛克人》系列"的第三个分支——《洛克人DASH》。

相较之后推出的"《流星》系列"和"《EXE》系列"基于RPG加入动作要素的战斗形式，"《DASH》系列"更接近于FPS类游戏。《洛克人DASH》在射击游戏的基础上加入了大量的RPG要素。游戏全程采用第三人称视角，让主角洛克得以在广阔的3D场景中冒险，对未知的遗迹进行自由的探索。

"《DASH》系列"采用了"通过事件或者商店购入"的这一传统RPG形式的获得武器方式。游戏中的特殊武器并不是以系列传统的干掉BOSS的方式获得，而是通过开发从迷宫中或城市中拿到部件而取得的。这些零件可能存在于遗迹的墙缝中，也可能在路边的垃圾箱里（为什么老有人喜欢在垃圾桶里放贵重的东西）。倘若在游戏过程中不注意收集，就有可能造成通关了游戏也没有几种武器可换的杯具性后果。但假如细心探索一下，武器的种类将变得非常丰富。

在初代《洛克人DASH 钢之冒险心》中，Capcom为玩家们准备了一个广阔自由的世界，主角与NPC不经意的交流过程中就能够发展出许多有趣的支线剧情。可以说，玩家即使完全抛弃了主线的发展也可以在支线剧情中获得不少乐趣。而游戏的场景也带有一定的互动性——比如洛克可以踢起路边的瓶子。这些在现今的游戏已经普及化的概念于当时却是开创了游戏自由度时代的先河。



初代获得了较高评价之后，Capcom于2000年再接再厉，推出了“《DASH》系列”续篇《洛克人DASH2 巨大的遗产》（以下简称《DASH2》）。游戏继承了前作的优点并更进一步地强化了内容：支线任务更加丰富，自由度进一步提高，操作也更加流畅。随着Capcom在3D技术水平上的提升，游戏画面多边形增加，棱角明显减少，人物建模也更加细腻。

《DASH2》无疑是一款相当用心的作品。游戏的高素质及遗留下的不少谜团令FANS一直对续作翘首以盼。虽然《DASH2》之后Capcom也曾发售过一部讲述BORN家族的外传作品，但其真正意义上的续作却一直没有出现。

2010年，距离前作登场10年之久，在系列发售的第13个年头，《洛克人DASH3》的消息终于浮出水面！《洛克人DASH3》的舞台依然设定于遥远的未来那颗90%大陆为海洋所吞没的地球（虽然官方称会有新的巨大遗迹，但是所谓的新的DASH世界，貌似还是在1代和2代的老地方）。在广阔的大海中星星点点的分布的小岛屿上，有着无数的遗迹，遗迹中存在着人们用以维持生活的能源——折射水晶，当然古代人留下的东西是不会轻易送给后人的，在每一个遗迹中都存在着守卫机器人，所以就产生了被称为“挖掘者”的行当。挖掘者们的任务就是去地下遗迹探索并回收折射水晶。主角洛克就是这么一名挖掘者。他拥有可以在世界各地巡回的飞空艇，平时没事儿就到遗迹里晃荡，寻找拥有无限力量的“巨大遗产”。偶尔也会与为了利益而对“巨大遗产”产生图谋的空贼们起上一点小争执。当然，关于前作所留下的那些谜题，官方暂时并没有透露任何情报，毕竟Capcom在游戏剧情上挖坑不填也不是一次两次了，我们劳苦大众还是继续观望吧。目前惟一可以确定的是洛克没有留在天上，想必他们应该已经胜利完成了《DASH2》最后的火箭上天任务了吧。总之，利用3DS的强大机能大幅提高游戏的代入感，相信本作的游戏性一定会进一步得到提升。



为了能让玩家也参与到游戏的制作过程中来，Capcom于官网开放了一个名为“DASH3 PROJECT”的网站，任何玩家都可以把自己的想法反馈给Capcom，或者是将自己设计的角色投稿给Capcom参与投票评选。而官方所设计出的不少前案也都将通过玩家投稿进行定夺。比如首次的票选活动是针对女主角的。包括洛克人之父稻船敬二先生在内的几名制作人都把自己设计的角色挂在官方网站上，然后由玩家们来选出其中之一作为《DASH3》的女主角。结果担任“《流星》系列”和“《EXE》系列”人设的コマキシンスケ所设计的新角色“爱娅罗”成功成为了《DASH3》的新女主角。接下来的第二弹投票活动将选出BORN一族所使用的机器人，也就是游戏中即将登场的BOSS。而第三弹投票活动则是选出女主角的声优。为了公平起见，Capcom并没有公布放出的各个声音所对应声优的名字，但是这绝对难不倒各位声优控的哈。也请希望加入的玩家们共同参与，一起打造出最完美的《洛克人DASH3》吧。（官网地址：http://www.Capcom.co.jp/rockman/dash3/hdc/index.php）



▲稻船您老设计的这这这实在是……orz

在《DASH3》的消息传出的同时，另一则与洛克人相关的重大新闻则是“洛克人之父” 稻船敬二先生的辞职消息，就他在辞职前还给DASH3 PROJECT留下了一段视频，表示他本人很期待《DASH3》，但出于前作的销量原因一直没有制作续作，这次将会非常用心地来制作《DASH3》。不料他说完这话立马拍拍屁股走人了，开下此等玩笑实在是令广大玩家们汗颜。当下已经有无数游戏由于临时更换负责人而成了烂尾作，希望这次的《DASH3》能够逃脱这一魔咒吧。

栏目主持：白菜

轻松日语教室

作为一个初学“《MH》系列”的玩家，白菜毅然选择了攻击距离短到发指的双剑流。在春节期间回老家经受了一阵子的磨练，终于可以在与怪物纠缠时不出现把鬼人化当作加速跑这样的误操作了……对不起，其实回老家后玩得最多的是桌游《三国杀》……

文 AKIHA

每天说一句 “我会坚持下去！”

——玩家在《FFⅩⅣ》中开展宣传活动

购买了《掌机王SP》第135辑的读者也许还依稀记得，在当辑的“轻松日语教室”栏目中，笔者曾经写过有关《FFⅩⅣ》战斗设计拙劣的新闻。随着盛大宣布代理国内版本，这款游戏无疑受到了众多粉丝的期待。然而，Gamespot对游戏打出了4.0的低分，无疑给他们当头泼了一盆冷水。《FFⅩⅣ》虽然画面和音乐方面都强到无以复加，但作为一款MMORPG，可以说系统亲和度极其低下，种种令人不适的设定使得公测阶段就有越来越多的日服玩家选择了放弃。

就在这样的大环境下，游戏中的一位玩家开始自发进行这样一项活动：“We love EORZEA！现在正在进行‘持续宣传活动’。提倡大家每天在城镇或大地图中说一次‘我会坚持这个游戏’！而听到这个信息的玩家也请回复‘我也会坚持下去’！相信这样能够缓和目前紧张的气氛。希望大家珍惜这份缘分！”他将这条信息不断在游戏中散布，尽量让大多数玩家都能看到。（EORZEA是游戏中世界的名称。）



该玩家将这个宣传活动公布在了自己的博客上，得到了不少玩家的支持。

>あなたエライ！応援するよ！（a na ta e ra i！o–en su ru yo！）

译文：你真了不起！我支持你！

>続ける者にとって一番不安なのは、プレイヤーが減っていくことでしょうね。少しでもそういう人达の不安を和らげることができればいいですね。（tsu zu ke ru mo no ni to tte i qi ban fu an na no wa、pu rei ya–ga he tte i ku ko to de syo–ne。su ko si de mo so–i u hi to ta qi no fu an wo ya wa ra ge ru ko to ga de ki re ba i i de su ne。）

译文：对于坚持下去的人来说、最担心的就是玩家减少吧。希望能够缓和一下他们的忧虑。

>正直、ここまで“中のヒト”の暖かさをあちこちで感じられたのは、初めてな気がします。（syo–ji ki、ko ko ma de “na ka no ho to” no a ta ta ka sa wo a qi ko qi de kan ji ra re ta no wa、ha ji me te na ki ga si ma su。）

译文：老实说、这是我第一次感受到这么多“屏幕后面的玩家”所带来的温暖。

但是，也有一些玩家表示对此项活动的担忧与不理解。而当消息传到游戏圈子之外后，更是受到了众多的指责。

>このようなシャウトで溢れ返ったら、私は不安になります。なぜこのようなシャウトが必要か＝《FF X Ⅳ》に不安がある、という风に结び付けてしまう人が多いでしょう。（ko no yo—na sya u to de a fu re ka e tta ra、wa ta si wa fu an ni na ri ma su。na ze ko no yo—na sya u to ga hi tsu yo—ka ＝ 《FF X Ⅳ》 ni fu an ga a ru、to i u fu—ni mu su bi tsu ke te si ma u hi to ga o—i de syo—。）

译文：屏幕上充斥着这个消息的话，我会变得不安。为什么会出现这样的消息=对《FF X Ⅳ》感到不安，有这样想法的人应该不在少数吧。

>なにこの洗脑。（na ni ko no sen no—。）

译文：这是什么洗脑活动。

>もうだいぶ减ってるんだから残ってるやつは信仰してるだろ。イメージ恶くなるだけ。（mo—dai bu he tte run da ka ra no ko tte ru ya tsu wa sin ko—si te ru da ro。i me—ji wa ru ku na ru da ke。）

译文：玩家已经减少到需要靠信仰才能维持了吧。让人印象更坏了。

>わざわざそんな自己暗示かけなきゃできないのならするなよw。（wa za wa za son na ji ko an ji ka ke na kya de ke nai no na ra su ru na yo。）

译文：如果不特意自我催眠就玩不下去的话还是放弃好了（笑）。

>普通に面白ければこんな活动するまでもないからなあ。（fu tsu—ni o mo si ke re ba kon na ka tsu do—su ru ma de mo nai ka ra na—。）

译文：游戏如果还算有趣的话，根本没必要搞这种活动吧。

《FF X Ⅳ》的系统确实非常不亲切，一般的网络游戏玩家估计是绝对忍受不了的。但是面对这帮仍然坚持下去的玩家，大家又该报以怎样的态度？为这群信念坚定的死忠喝彩，还是嘲笑他们自虐？每个人判断事物都有属于自己的一套基准，笔者无意擅自揣测他人的想法，但是笔者能够坦然说出自己看法：游戏是为了开心才玩的，如果一款游戏只能让你感受到煎熬，笔者不敢说这是一款烂游戏，但可以断言这是一款不适合你的游戏。以目前《FF X Ⅳ》的品质，实在是缺乏吸引人的要素。

Square Enix已经对游戏进行了一次大规模更新，对不少玩家怨声载道的部分进行了整改。《FF X Ⅳ》能否挽回玩家们的心，还得看日后Square Enix是否能够继续听取玩家的意见了。任重而道远。

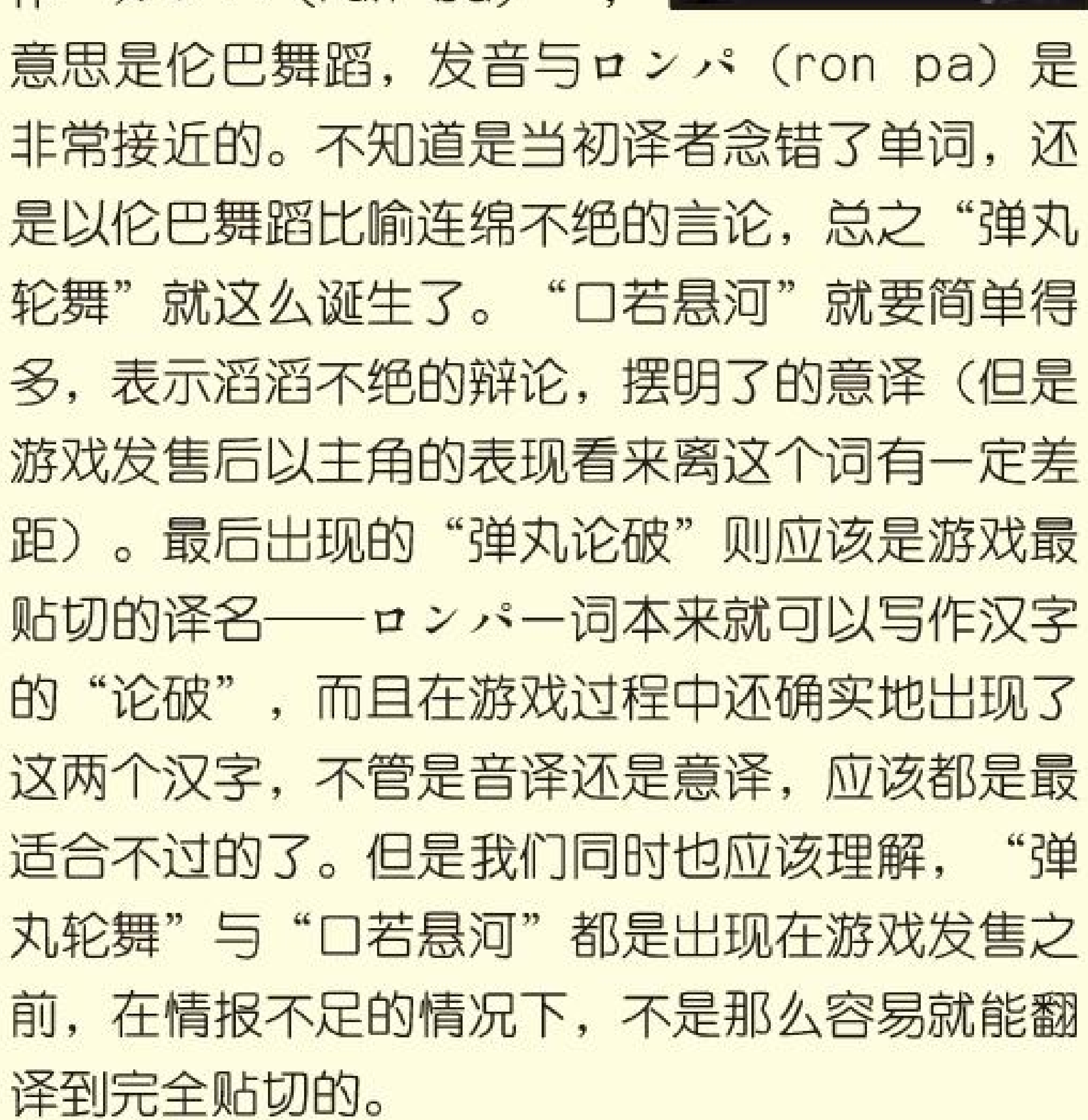
游戏译名乱弹

原名：ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生
译名：口若悬河 希望学园与绝望高中生



这是一款由Spike在2010年11月25日发售的PSP平台推理AVG游戏。对于标题的前半段“ダンガンロンパ”，在网络上一度译为“弹丸轮舞”，而《掌机王SP》则译为“口若悬河”。当游戏发售后，另一个译名“弹丸论破”又逐渐流传开来。这三个译名究竟有什么区别呢？

“ダンガンロンパ”可以拆开为ダンガン与ロンパ。结合游戏发售前已经公布的情报来看，ダンガン译为“弹丸”是肯定没有问题的，意指用子弹般锐利的发言驳倒对手的言论。那么分歧点自然集中在ロンパ一词上。从游戏的辩论方式来看，玩家需要在枪林弹雨的发言中找准自己需要击破的目标发言然后以言弹攻击，这个“枪林弹雨”似乎就有那么一点连绵不尽的味道。另外有个日文外来语念作“ルンバ（run ba）”，意思是伦巴舞蹈，发音与ロンパ（ron pa）是非常接近的。不知道是当初译者念错了单词，还是以伦巴舞蹈比喻连绵不绝的言论，总之“弹丸轮舞”就这么诞生了。“口若悬河”就要简单得多，表示滔滔不绝的辩论，摆明了的意译（但是游戏发售后以主角的表现看来离这个词有一定差距）。最后出现的“弹丸论破”则应该是游戏最贴切的译名——ロンパ一词本来就可以写作汉字的“论破”，而且在游戏过程中还确实地出现了这两个汉字，不管是音译还是意译，应该都是最适合不过的了。但是我们同时也应该理解，“弹丸轮舞”与“口若悬河”都是出现在游戏发售之前，在情报不足的情况下，不是那么容易就能翻译到完全贴切的。



P.S.以上分析纯属个人见解，如有拍砖冲动，还请手下留情，当然最好是一笑置之。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

春节的几天假期在不知不觉中就过去了，不知道大家在新的一年里有没有发现自己和过去有什么不同之处呢？本人可是发现了哦！咱已经跳出了二次元这个怪圈，开始向三次元进军了！开玩笑的啦，虽然的确被三次元某组合给诱惑到了，但要知道咱可是个博爱的人，动画、游戏、AKB48，一个都不能少！

二次元到三次元的转变

宅的定义

对于“宅”的定义，想完全准确地表达出来很难，而且日本作为“宅”的发源地，其意义和国内又有着本质上的区别，按本人自己的理解，宅应该是一个人对某类事物的深度沉迷。既然是沉迷某类事物，那这类事物就不光限定与动画、漫画这类二次元的东西，一些三次元甚至是意识形态的东西也可以沉迷。在第147辑的“游戏万花筒”里对宅进行统计的时候就能看出来，什么化妆品啊、料理啊、历史啊，甚至是网购都属于宅的类型，为此，酷爱团购的美编咕噜那段时间还被大家开玩笑说是“深度宅女”。既然宅的范围这么广，那么各个领域都有可能出现不得了的人才，而离得我们最近，最靠谱的，看得见摸得着的，那就是三次元的宅物了。



▲三次元宅物中如今比较常见的就是手办了。

三次元宅物

三次元宅物如今已经遍地开花，随处可见了，那些从ACG领域衍生出来的周边、模型以及各种纪念品都是看得见摸得着的实物，十分喜爱某个动漫角色的人们只要不是生活得很拮据，相信都会为了这个角色的相关周边掏腰包，就算是在国内也早有印有葫芦娃、黑猫警长等动画角色的手帕来吸引小朋友购买的做法，后期的变形金刚、玩偶、手办等物品传入国内后更是推动了一部分早期宅的购买欲，也许哪天你在某个叔叔的家里就能看见他引以为傲的收藏品——初版擎天柱。

随着时间的推移和ACG产业的发展，越来越多的人沉迷于此，而与ACG相关的周边产品也越来越丰富，从模型到卡片、从抱枕到食玩，你能想到的以及想不到的，衣食住行各方面都充斥着相关产品，就在前不久热播的《轻音少女》中，某大小姐的眉毛和几个女孩的乐器都成了周边厂商针对的对象。

随着二次元和ACG文化的发展，“宅”这个词被逐渐推广，不过在这之前早就有所谓的“宅”存在于世，比较典型的就是老一辈沉迷于电车模型的人，在日本，甚至不少年轻一辈都受家里人的影响疯狂迷恋电车模型，要知道电车模型的售价可是非常昂贵的，而模型的收集者们家里往往都有一个或几个系列的大部分车体，这花费可远远超过普通的二次元狂热者，算得上是宅中的高等级了。



◀平泽唯的吉他的实体化，不少阿宅以此为动力开始学习弹吉他了。

宅向组合——AKB48

既然宅的定义已经被广域化了，那么，那些疯狂追星的群体也自然可以称之为宅，那些不断购入自己喜欢歌手的CD、海报、写真集、相片等物品的人群不容小觑，不少动画里也就这类群体进行了比较细致的描写。例如《银魂》里，新八组织的应援队就是一群疯狂的追星族，他们不但有自己的组织、专门的队服，而且还有专门的应援方式，这种被称为“ヲタ艺”的表现形式在日本狂热追星族里很常见，经常是偶像在台上唱，应援队就在下面伴舞，优秀的队伍表演出来的“ヲタ艺”有时甚至会抢过台上偶像们的风头，而这股风潮如今已经慢慢吹往了内地。

既然说到了偶像团体，那就不能不提到最近在日本和国内红到发紫的宅向组合——AKB48，一个拥有48人的少女组合团体本身就是一个很大的噱头，而这48人中不少都有着自己独特的魅力，其中不少人活跃在电台、综艺甚至是天气预报等各个领域，在提高个人魅力的同时也让团队的知名度迅速提升了起来。这个于2005年出道的团体仅仅用了3年的时间，就从原本只有7个人捧场的新手转职成了可以登台于日本红白歌会（相当于春节联欢晚会的档次）的超级偶像团队。而随后的SKE48、SDN48、NMB48等分支团体逐渐出现，他们统称AKB48，而这个人数早已打破吉尼斯世界纪录的组合的队员们如今依旧活跃于各大娱乐领域，人海战术对于AKB48无疑是成功的，这么多各具特色的年轻妹子总能找到一个符合自己口味的，一旦你喜欢上了其中一人，那么恭喜你，你就成为了AKB48大家庭FANS的其中一员，乖乖掏出钱包准备埋单吧！



◀这么多妹子，找一个你喜欢的类型，然后开始败金吧！





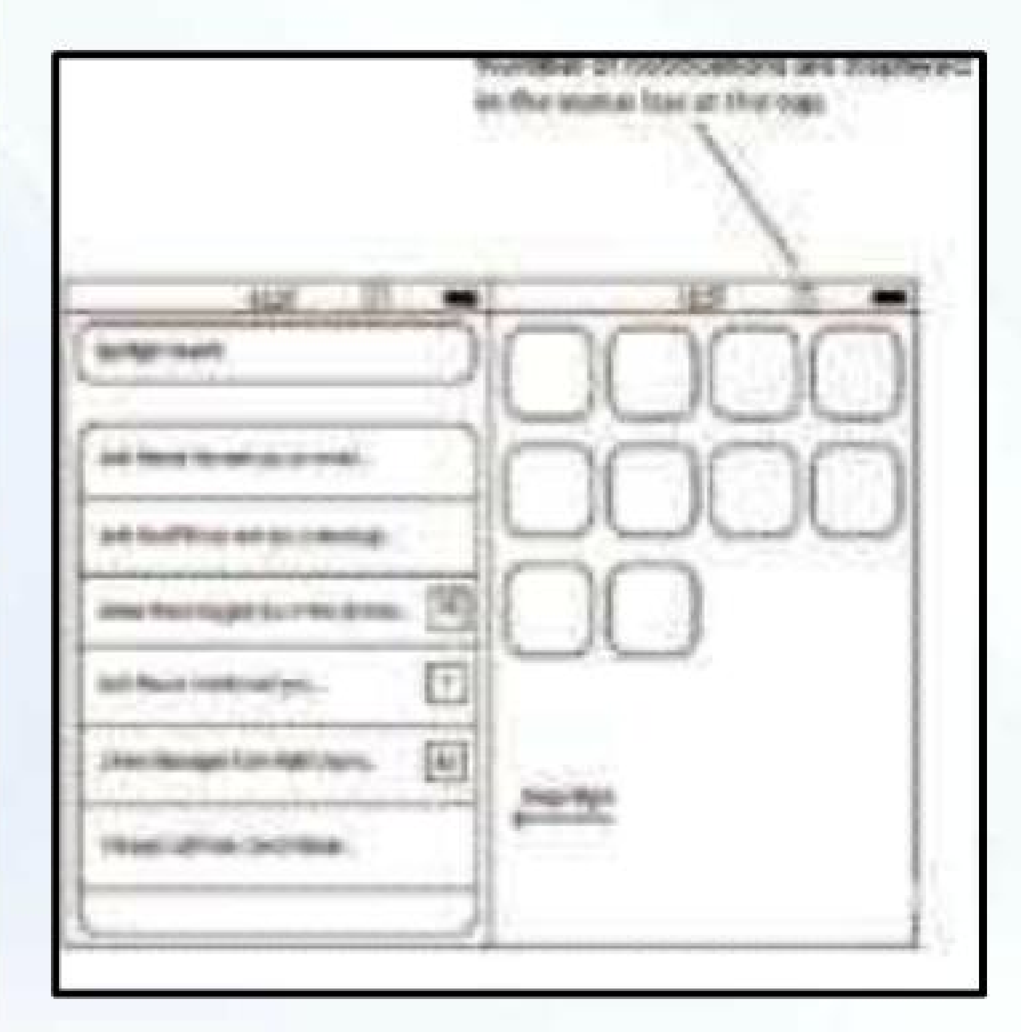
栏目主持：伊娃

iPhone进行时

春节期间各种限时免费、各种优秀程序的推出令人眼花缭乱，印象最深刻的是《Cut the Rope》情人节版的发布，不仅关卡数量丰富，更是添加了多种新的规则，十分超值。另外一款人气游戏《愤怒的小鸟》即将与4月上映的动画新片《鹦鹉历险记》合作推出新游戏《Angry Birds Rio》，游戏一共45关（还会定期更新添加新的关卡），并于3月登陆app商店。

情报速递

英国学生设计新型iOS通知系统



2月上旬，有国外媒体报道，苹果正在开发一种用于iOS平台的通知系统，可能会收购一个小型的开发团队来完善该系统。不过就在几天后，一位名叫Ben David Walker的英国学生倒先想出了一个绝妙的解决办法，即利用Spotlight搜索的空白来显示来信、来电以及Twitter、Facebook等消息，这样就不会占用本就空间不足的iOS系统。该系统十分实用，可显示来自各种应用程序的推送消息，用户点击消息即可打开相应的应用程序，可贵的是Walker还将信息的数量显示在屏幕的状态栏中，不过不提供点击进入消息的功能，也就是说，用户必须要先在主屏幕向右轻扫来打开Spotlight，才能查看消息。

Cydia被多国运营商封杀

2月14日，越狱开发者@stroughtonsmith在其推特博客中称，多国运营商已陆续封杀越狱版iPhone的Cydia应用商店，包括英国和爱尔兰的运营商以及中国联通3G。据称运营商是借助第三方软件Bluecoat来过滤掉Cydia，Bluecoat通常被用于过滤不雅内容。不过根据用户的反应，目前并不是全面封杀，国内用户使用联通3G登陆Cydia时会有一定几率被封杀，Cydia页面会自动跳转为联通3G的首页。Cydia的开发者近日表示已着手处理该事件，希望能尽快解除运营商的封锁。这一切究竟意味着什么我们不得而知，或许是苹果给运营商施加了压力，结果如何让我们持续关注。



Game 游戏

NBA嘉年华

NBA JAM
EA Sports SPG 262MB 4.99美元



NBA篮球的魅力无与伦比，本作则出乎意料地以大头化的NBA球员和各种夸张搞笑的方式呈现给玩家，乐趣横生。游戏包含了美国所有30个球队和球迷最喜爱的NBA明星们，以及街机时代那些被封印的传奇和神秘的球员，甚至还有奥巴马、布什、克林顿、培林等秘密球员登场。游戏采用了2vs2式类似街头斗牛的玩法，操作方面提供了D-PAD和触屏手势两种模式，因为支持原声中文，所以通过“JAM训练营”玩家都能迅速上手。在主模式经典赛事中，打败所有其他球队赢得总冠军，就能将隐藏的传奇人物和秘籍解锁。游戏还支持众多付费扩展包，46个成就也充满了挑战。



Game 游戏

鬼泣4 refrain

Devil May Cry 4 refrain
Capcom ACT 155MB 4.99美元



本作的故事发生于大陆沿岸地区的要塞都市弗杜那，教团骑士成员之一的尼禄，在追踪杀害了教皇的恶魔猎人但丁的同时，各地陆陆续续出现恶魔的族群，尼禄本身也因此被卷入这场迷惑之中……游戏内置了简体中文，国内玩家可以轻松游戏，遗憾的是游戏的画面不仅不支持iPhone 4的高清显示，而且画面非常简陋，场景也因而显得十分单一。游戏的按键界面分为剑枪一键和剑枪分键两种，前者比后者少一个按键，只需三个按键就能释放出各种攻击，后者可以让玩家将剑和枪分开使用，操作性更强。游戏的战斗中规中矩，虽然登场的杂兵数量很少，但在游戏的中后期会出现众多超级巨大的BOSS，想要全力击溃有着一定难度。

Game 游戏

长空激斗

Sky Comba
Chillingo STG 14.9MB 0.99美元



由Chillingo出品的一款精美的经典纵向射击游戏，玩家可以驾驶重武装直升机、坦克、快艇等对抗超过30种不同的敌人。游戏拥有精美的画面，爆炸的效果演出更是让人眼前一亮，无论是战机发射导弹时的尾烟还是坦克飞驰而过后的沟痕，都刻画得非常细致。游戏提供触控和重力感应两种操作模式，而位于屏幕下方的特殊攻击和动作按钮也支持自定义放置，可以均匀摆放在屏幕两边也可以置于中间位置。玩家需要收集各种强化装备来提升自己的战斗火力，除了普通弹药射击以外，玩家还可以使用空投或跟踪导弹等特殊攻击，对敌兵单体造成巨大伤害。整个游戏的难度颇高，特别是操控坦克和快艇时，稍微碰触建筑物就会引发爆炸，在高难度下更是让人崩溃，推荐高手玩家一试。



栏目主持：苍穹

火纹大陆

GBA上的三作《火纹》为系列赢得了掌机玩家的好评，现在回过头来去看那段历史，加贺昭三的离开对系列毋庸置疑是巨大的打击，但厂商在游戏风格和细节上做出的调整也为系列吸引到了不少新玩家。很多玩家都认为GBA上的三作中，《封印之剑》的难度是最高的。下面就请失落的勇者在不S/L、无凹点、不打斗技场的前提下，谈谈他对《封印》难度上的一些看法。

文 火花天龙剑 失落的勇者

对《封印之剑》难度的一些看法

一、武器命中率

首先，本作中武器的命中率很不平衡。剑系除了大剑以外，总体命中率都还是不错的，所以敌人的佣兵、剑士对我方的命中都不低，而这两类职业的技能值非常高，前期对于我方普遍幸运不高的队伍来说是个不小的威胁。枪系武器中，最普通的铁枪也只有70的命中率，低下的命中对于以枪为主要攻击输出的骑士来说影响很大，即使是初期成长极为优秀的红、绿骑士，也经常会为打不到敌人而郁闷不已。由于本作的武器相克修正并不明显，因此骑士拿铁枪打佣兵只有75左右的命中也很正常，因此一旦关键性的一击失手，后果往往不堪设想。至于天马骑士，以序盘的夏妮为例，虽然有不错的技能和速度使得她能够有更高的命中，但是由于其低下的攻击力很难造成致命一击，而在拿了铁枪的情况下一旦没有杀死敌人就很可能被反击命中，以天马的初期防御和HP挨一下就基本残废了，想要把能力练起来非常不容易。另外，流程中我方能够使用的间接攻击枪系武器只有投枪，其命中更是只有可怜的55，重量倒是有11，这也使得我方角色需要依靠投枪执行一些特殊任务，比如隔墙攻击时失手的可能性非常高，而低下的命中也影响了我军在敌方回合通过反击来杀敌的效率。斧系武器中，量产化的铁斧居然才有65的命中，钢斧和银斧则更低，投斧只有可怜的50。这使得本来技能成长本就不高的斧男众欲哭无泪，空有一身强大的力量却经常无法命中敌人，有些“英雄无用武之地”的味道。弓系武器相对来说命中率还过得去，但这也导致敌方弓箭手



攻击我方角色时总是能保持在一个较高的命中率，这在前期尤为明显。6～8章敌人的弓箭手拿的都是钢弓，除了重甲外的职业一旦挨一下就几乎损失1／3的HP，至于天马和修女估计直接就趴下了，虽然玩家会尽量控制飞兵或回复职业远离弓箭手，但是鉴于前面所提到的变数，以上情况出现的可能性还是很高的。

魔法类武器则和物理类武器正相反，本作的魔法（尤其是理魔法）命中率普遍较高，而重量却出奇的轻，即使是体格柔弱如莉莉娜也能轻松拿起大部分魔法，用一个体格指环就能直接拿起S理了。而较高的命中率也使得敌方魔法师在前期对我方角色而言是非常大的威胁，由于我方队伍魔防普遍偏低，挨一下魔法基本也算是重创了。

二、敌我能力

除了武器自身的命中率外，人物能力也是决定了命中的主要原因。比较一下GBA上3款作品中我方角色的成长率就会发现，《封印》中我方成长率是偏低的，这也是导致难度较高的原因之一，恰恰相反的是，敌人能力却不低，尤其是力量，只要能命中一次就能给我方角色造成较大伤害。《封印》的敌人是有幸运值的，而敌方幸运值的存在使得我方角色的命中和必杀率都有所下降。



当然，说了那么多命中方面的问题，也并不全盘否定我方角色的能力，前面主要讲述的是游戏前期，我方能力不足时所存在的难度。只是，虽然我方剑士、佣兵类职业的技能成长保证了他们在攻击敌人的时候基本不会失手，但是至少在转职前，其低下的攻防也基本决定了他们无法像骑士那样担任冲杀在一线的重任。

三、漫天飞舞的远程武器

《封印》难度偏高的另一个原因，是手持远程武器的敌人数量几乎是《烈火》、《圣魔》的两倍，且不说中后期几乎每章出现的制裁之光、雷暴、月食、弩车这类超远程武器，即使是拿投枪、投斧之类间接武器的人数也决不是后两作能相提并论的。敌方回合时，面对一番投掷武器的狂轰乱炸，我方基本是没有反击机会的，由于敌方会优先选择范围内无法反击的人，这也令其在一番攻击过后基本不会受到任何损伤，这无形之中提高了难度，相信玩过《新・暗黑龙》H5难度的玩家应该明白间接攻击的重要性。敌人之中往往会夹杂着几个魔法师，因此挨了投掷武器然后被魔法一击致命的情况屡见不鲜。而敌方持有大范围远程魔法往往意味着我方要把其消耗完才能放心前进，否则除了修女和魔法师等职业外，其他人基本是不敢上前的。

除了这些间接和远程攻击的武器之外，状态杖的出现频率也决不是后两作能比拟的，而《封印》中后期使用状态杖的敌人可不止一两个，这不仅对我方大部分魔防偏低的角色来说是一个威胁，对于一些回复系职业来说也很危险。尤其是Hard难度下，我相信除了修女、僧侣这类经常升魔防的职业外，其他魔法类职业中招也绝不是什么新鲜事。印象最深刻的一次就是我的莉莉娜中了混乱杖，由于拿状态回复杖的角色赶不到那里，结果身边的罗伊就直接被秒了……

四、支援和增援

虽然支援效果是弥补能力不足的方式之一，不过与《烈火》、《圣魔》所不同的是，《封印》中每章是有好感限制的，而且大部分角色之间的好感成长速度非常慢，所以就形成了短时间内无法“蹲”出支援的尴尬情况。而支援不足也就意味着能力不能得到最大化的补正，这也是《封印》难度较高的原因之一。至于敌军的增援，由于是敌方回合出现的，所以在事先不知道的情况下被敌人的增援打个措手不及的情况也是屡见不鲜。





游戏边缘地

栏目主持
乌冬
文 koflover

NDS平台的大批应用软件游戏，定位群体都并非是有多年游戏经验的玩家，相反，许多从未接触过游戏的人群更有可能为这些游戏买单。在这些人群中，女性占据了相当大的一部分比例，虽然有不少游戏也属于“女性向”的范畴，但大多数游戏终究也只是面对女性玩家，真正为那些不玩游戏的女性人群量身打造的游戏非常少。当然，还是有少数厂商考虑到了这一点，我们不妨也来关注下这类游戏。

Anan监制-女力紧急提升 anan监修-女チカラ緊急アップ



软件介绍



这是一款货真价实的女性向游戏，和我们通常观念中的女性向游戏不同的是，这款游戏一不借助可爱的卡通形象，二没有任何恋爱、耽美、后宫等成分，游戏内容是每一位女性都最为关心的主题——女力。“女力（女ちから）”可以理解为女性魅力的意思，正所谓“爱美之心，人皆有之”，不仅是女性，每一位男同胞们也都会希望自己的母亲、姐妹、女友永远美丽吧。不要因为这是款游戏，就认为它的内容没有参考价值，就像我们以前栏目中介绍的应用软件游戏那样，个个都有很强的专业性和权威性。这款游戏就是由日本著名的女性时尚杂志《anan》监制的，《anan》在日本女性中有良好的口碑和人气，许多日本大牌艺人都曾上过《anan》的版面。

魅力女性

对于女性来说，恐怕没有什么事情比美丽更重要了，这款号称能“紧急提升”女性魅力的游戏，肯定能成为女性的良师益友。虽然大多数女性不一定是游戏玩家，也不是《掌机王SP》的读者，但我们各位男同胞可以把这款游戏推荐给自己周围的女性朋友。相比起书本、视频等教材来说，教学游戏在互动性方面具有无与伦比的优势，效果当然也更好。遗憾的是，这款游戏对日文水平有一定的要求，好在游戏里有大量图片和动画，有助于我们的理解。





エントリー（开篇测试）



进入游戏后，先输入姓名和生日，之后系统会要求玩家做一个叫做“女チカラ实力检定测验”的测试。测试问题虽然都是选择题，但涉及面相当广泛，包含有化妆技巧、饮食锻炼、恋爱观念、言行举止等方面，问题内容相当有深度。回答完全部36道问题后，系统会给出一个比较详细的测试结果，有一定的参考价值。最后，游戏还会根据玩家所选择的既定目标，为玩家制订一个训练计划，这也就是所谓的“女力紧急提升”吧。

トレーニング（能力提升训练）



游戏中把女性魅力分为Body（外表）、Love（恋爱观）、Mental（气质）和Manner（礼仪）这4大方面，并且每一项的训练内容，会根据玩家的测试结果和既定目标的不同而发生变化。这让笔者感到非常有趣，因为以前所接触到的游戏很少有如此人性化的功能，笔者首先选择的目标是成为“グラマラスな女（迷人的女性）”，而后又换成“愈し系の女（治愈系女性）”，训练内容就完全不同。有兴趣的玩家不妨和女友一起试试看，一定会有许多有趣的发现。

女脑力UP！トレーニング（脑力提升训练）



这个模式中包含一些小游戏，用来训练玩家的脑力，游戏内容还是挺有趣的，无论是男女玩家都可以玩玩看。但不要以为这些小游戏就是糊弄人的小把戏，笔者试玩了一下，发现还是相当有难度的，如果能按照要求按时按量进行训练的话，我想一定会有效果。

ログカレンダー（训练日志）

记录玩家每天训练的内容和成果，只有在选择长期训练计划时才会有这个选项，这也是体现出该游戏人性化的一面。

通信试验（通信模式）



比较有意思的一个模式，两名玩家通信后，可以事先选出一个的女性特征，比如“グラマラスな女”，然后两人一起回答各种测试问题，最终比出谁更有这种选定女性的特征。供选择的女性特征一共有54种，可见厂商在制作时的用心程度之高。

特别附录

收录有运气占卜、制作人员名单、男性专用测试等有趣的内容，如果想重新制订训练计划的话，也可以在这里选择清除存档。

女性向游戏



这款游戏不愧是《anan》监制的作品，素质非常高。对于广大的男性玩家群体来说，如果有类“男力紧急提升”这种类似的游戏的话，使阿宅们摇身一变成为阳光帅哥，没准这游戏就能像《深爱》那样引起巨大的轰动呢。当然了，男人不一定要太拘泥于外表，所谓的“男力”也是靠长期的积累，而不是短期速成得来，但这款《anan监制−女力紧急提升》的一些理念也确实让人受益匪浅。

除了这款游戏的内容和理念外，令笔者感触最深的就是女性向游戏的定位。长期以来，女性向游戏基本都以恋爱游戏、益智游戏为主，形式比较单调。恋爱游戏要么是女追男，要么是耽美向，主要以画面和声优为卖点，部分游戏甚至包含18禁成分；而益智游戏往往以童趣和可爱的卡通形象来吸引人，与其说是女性向，倒不如说是低龄向。当然了，音乐游戏和棋牌游戏也是大多数女性消遣娱乐的重要方式。不过相比起琳琅满目的男性向游戏来说，女性向游戏的种类和选择就比较少，所以导致一个现象就是：在年轻人中，不玩游戏的男孩比例比较少，而不玩游戏的女孩还是占了大多数。许多女孩选择购物、逛街、旅游、聚会作为娱乐方式，恐怕也有个原因就是游戏对她们缺乏吸引力吧。

如何把握女性的心理，拓广女性向游戏的思路概念，其实也不是我们这些游戏玩家需要考虑的事情，至多为周围的女性朋友推荐几款适合的游戏就可以了。但对于游戏厂商来说，女性玩家也是个重要的用户群体，目前来看NDS在这方面做得还是相当不错的，许多应用软件游戏都专为平时不玩游戏的职场女性、家庭主妇来设计，而PSP平台也有类似的游戏出现。希望女性向游戏能够继续发展，让越来越多的女性也加入游戏玩家的阵营吧。

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 同人改版



▲其实同人改版并不局限于老游戏，前不久推出的NDS修改版《新超级马里奥兄弟3》就颇为抢眼。

上辑借着《掌机王SP》改版之际，本栏目也做出了一些调整，不知道介绍的那4款同人改版游戏读者们是否感兴趣呢？其实无论国内还是国外，经典游戏的改版都相当具有人气。Hacker通过修改的技术把自己的想法和创意融入到游戏中，让这些早已为玩家们所熟悉的经典之作焕发出全新的光彩。改版的形式很多，有的是对原作的不足进行弥补，有的是添加新内容丰富游戏乐趣，最令人叫好的就要数利用原有素材构筑全新游戏的改版了！下面就让我们来看看本辑推荐的4款优秀同人改版。



火焰之纹章 女性版

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	S・RPG
游戏版本	100105

“《火纹》系列”作为S・RPG的代表性作品之一，自然也受到了不少玩家的追捧和修改，国内玩家就曾推出过《圣魔之光石》的改版——《圣邪的意志》。下面要介绍的改版同样以《圣魔》为蓝本，其最大的特点正如其名，游戏将GBA上三作《火纹》中的女性角色尽皆收录，圆了不少玩家共同的梦想。

如果仅仅是把角色改为全女性的话可能会显得华而不实，但本作对于原作的剧情、系统都有大幅度的改动。游戏中的众多章节都发生了变化，模仿《776》、《苍炎》、《晓女》中经典战役绘制而成的地图绝对会让系列的玩家感慨不已。系统方面最大的改动是加入了众多粉丝期待已久的特技，必杀、贯通、月影、大盾等十余种特技让职业的特点更加鲜明。本作还引入了《新・暗黑龙》中的“兵种变更”系统，上级职业可以借助道具横向转职，物理和魔法职业间也能相互转化。当角色的武器熟练度到达S级后，还能获得一定的能力补正。全部角色的支援对话都可以在一周目内完成，没有5人的限制。地图菜单中追加了“危险”一项，用于查看敌方的攻击范围。本作还对游戏的伤害计算公式等细节进行了修改，绝对是一款不可多得的出色改版作品！



▶GBA三款《火纹》作品中妹子的悉数登场，让不少玩家夙愿得偿。

坦克大战 双子版

游戏类型	ACT
游戏版本	v0.999

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

本改版的英文名为“Binary City”，相信大部分经历过FC时代的老玩家都会记得一款名为《企鹅先生》（Binary Land）的作品，该游戏的目的是控制两只同时移动、但方向相反的企鹅最终走到一起。而这款在网络上被称为“坦克大战 BOSS版”的同人改版，其修改灵感正是从《企鹅先生》中得来的。

在本改版中，玩家的目的不单单是要守住基地，还需要收集齐指定数量的五角星（画面右下角提示）才能顺利过关，关卡中还穿插着一些激动人心的BOSS战。游戏在操作方面的关键是：黄、绿两色的坦克行动正相反，而按住B键可以让黄坦克暂时变为绿色。由于玩家必须要一控二，因此本改版也被融入了更多的解谜要素，玩家需要合理利用地形以及五角星能反弹子弹等设定才能顺利过关。游戏共有6章38关，后期的难度极高，推荐给喜欢挑战的玩家。


▲极具创意的BOSS战关卡，对于玩家的操作和意识都是不小的考验。

超级马里奥兄弟 特别版

游戏类型	ACT
游戏版本	完全版

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

▲头戴钢盔的库利宝全身无敌，不过也无法对马里奥造成任何伤害。

马里奥的大名无人不知，围绕其系列作品进行修改的同人游戏也是层出不穷。其中不少作品都是以堪称“变态”的难度为主题，最为出名的要数拥有无数种死法的PC同人游戏《猫版马里奥》，这类改版给予玩家的挫败感极强，除非是热衷于各种挑战的达人，否则很难在其中找到乐趣。下面个人则推荐一款以“迷宫探索”为核心的改版。

为了救出碧奇公主，马里奥大叔这次必须前往位于地底的库巴要塞，全部5个区域连接起来的地下世界俨然就是一座庞大的迷宫。场景中有“S”字样的是存档方块，带“！”号的机关则能让虚线表示的方块实体化。游戏的过程中马里奥可以获得一些特殊能力，诸如二段跳、能破坏墙壁的火球等，利用这些能力才可以顺利前进。而在收集到5个以上的绿色水晶球后，就可以突破封闭着的水管，向库巴发起最后的挑战了！

大航海时代2 东方余晖

游戏类型	SLG
游戏版本	v1.9c2

原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

以“东方余晖”为副标题的本作是典型的“原作强化”类改版，除了对原作进行高素质地汉化外，原本的日文图片菜单也进行了相应的调整。游戏画面结合SFC版加入纹理效果，并追加了10种船型图、9个新NPC头像以及特殊的海战图。原作最惹人诟病的画面切换速度也有了较大的改善。

系统方面，玩家在获得男爵以上爵位后可以在皇宫申请舰队护航；海战时满足条件可以发动奇袭，成功的话能让敌方在首个回合无法行动；当玩家作为海盗时，连续战胜港口内的护卫舰队后就可以对该港进行洗劫；在酒馆中能与剑术高超的船员进行切磋，以此增加其忠诚度和自己的剑术；银行存款的上限以及玩家携带道具的上限都大幅提升，其他细节上的修正有待玩家自己在游戏中体会。游戏中最强的船只是中国长安的郑和宝船，这也与副标题遥相呼应。



▶游戏中的文本全部经过了重新翻译和润色，汉化水平极高。



各位读者朋友大家好！3DS发售，标示着新的掌机时代已经来临。尽管首发时在国内被炒到3000多元，但此次厂商供货充足，几天便跌到了比较正常的价位，这也是国内第一次出现新发售主机被爆炒价格后迅速跌价的现象，对于玩家来说无疑是好事。还有个很不错的消息，就是《掌机王SP》及多种专辑的电子版已经上线了，不论手机、电脑还是iPad，都能看到原汁原味的精彩内容。详情参看：http://ucg.dooland.com/。

说来惭愧

有件事说来惭愧，在我的鼓动下，班里好多人都拥有了自己的掌机，可现在我们高三了，他们却都沉浸在掌中的小世界里，对不起大家啊……对了，你们说我上大学走后，家里堆积的《掌机王SP》和各种书刊杂志该怎么办呢？

梅河口 任斯行

马修：你如果觉得惭愧，就劝告你班的玩友们忍几个月吧……游戏可以高考后慢慢玩，高考考砸了复读最少会搭进去一年的光阴。

阿鲁：你不用自责，即使你不鼓动他们买掌机，他们也会沉迷在其他小世界里，我认为游戏的小世界比坑蒙拐骗的小世界要好得多。

白菜：第二个问题主要取决你家里存书的面积够不够。

胧月：把所有高三同学都劝去玩掌机，高考就是你的天下了——以上是玩笑，大家记得凡事别太过沉迷就好。

杯具N

有一天晚上半夜10点多钟，我戴着耳机在被窝里奋斗《MHP3》，突然我老妈不知咋的冲了进来（可能是我在玩游戏时太兴奋了，乱喊乱叫什么的），最终小P被老妈收走了，555……悲剧！

宁波 凌海商

苍穹：这位同学犯了偷玩游戏时的大忌，兵法有云“眼观屏幕，耳听八方”，戴着耳机影响了自己的判断、乱喊乱叫暴露了自己的动向，“兵败被俘”自然也就在情理之中了。

阿鲁：多想想先烈的事迹吧，淡定是一件多么重要的事啊！

白菜：我记得以前有个读者晚上躲被窝里玩《深爱》中过招，这位同学看书得仔细。

马修：我已经记不清这是第几起因为玩得投入而被家长老师抓到的杯具了……

只言片语 GB版的《黑·白》……真让人激动。（石家庄 肉肉）

本辑热门游戏

脸庞射击	8人

**白菜：**虽然各位读者在光盘里看到的敌方角色是岩田聪和宫本茂，但实际受害次数最多的是本人。另外这游戏的原名太糟糕了。

SD高达G世纪 世界	4人

酷洛洛：寺田赶紧去爬山。

任天狗+猫	4人

乌冬：训练小狗做动作真难。

RP如何？

好讨厌雌火龙，为了刷一片雌火龙逆鳞费尽周折，可最后不论是那种连打三只的还是大连续狩猎任务，还是一个都不给。雷狼龙逆鳞倒是不少，最后攒到拿来卖钱的地步，我这RP究竟是算好还是不好……

西安 李琦佶

乌冬：金火龙的上棘刷了3天的路过。

酷洛洛：50只雷狼龙才出一个宝玉的路过.

阿鲁：需要一个恐暴龙的唾液，但是出宝玉不出唾液的路过。

胧月：《怪物猎人》的铁则是：你想要什么就不出什么。

白菜：但这个铁则对我无效，阿鲁亲眼见证。

掌门人话题 小编们的3DS游玩感受

LIKY 高桥名人说，由于他的视力很差，看3DS没有感觉有多大的3D效果，公司其同事也有类似情况。我顿时恍然大悟，为什么我看3DS时也看得特别别扭，没觉得3D效果多强烈，原来是这跟视力有关的，我的右眼散光近600度，看来这3DS对我来说真不是一般的浮云了。

白菜 打开盖子的时候，听到了“咯吱咯吱”的声音——任天堂该对自己的工艺检讨一下。3D是最大的卖点，但确实不太适合游戏，因为你在过程中必须一直保持一定的角度和距离。想换个姿势休息下？对不起，效果没了……个人并不晕3D，不过在游玩半小时后仍然有轻微的不适感。不过现在真正的重量级作品还没发售，一切都还言之尚早。



苍穹 由于要负责评测，个人算是编辑部里把玩3DS时间比较久的。裸眼3D的效果必须亲眼见识才能体会到其魅力，不过由于对角度、距离都有要求，开启3D效果进行游戏时不太适合围观。等到3DS的《生化危机》发售之时，相信就是我购机之日了。制作3DS视频评测也是个人第一次使用摄像机，算是不错的体验。在拍摄《脸庞射击》游戏视频时，累得非编扛着沉重的机器跟着我转悠，场面欢乐无比。这里说明一下视频中出现的两个现实脸孔分别是岩田聪和宫本茂，小编们私下拍摄的脸部都被我提前和谐掉了（笑）。



酷洛洛 裸眼3D带来的景深效果让人叹为观止，你不用去排队电影院，也不用购买上千元的立体眼镜以及3D电视，奇迹却近在咫尺。然而奇迹总要附上一定代价，观看裸眼3D时眼睛视点与上屏之间不能出现较大的偏移，而且一些需要摆动移动主机的游戏，如《脸庞射击》、《AR》等，眼睛焦点的频繁调整容易使人疲劳、甚至头晕脑胀等情况。尽管不良状况因人而异，但无疑会令人担心裸眼3D对人体健康带来的隐患。



马修 裸眼3D效果比想象中要好，玩的时候很容易投入并完全忽视掉屏幕的存在，“对焦”也不像想象中的麻烦，玩一会自己知道什么角度最合适，以后基本就没这麻烦，甚至看完下屏再看3D的上屏也不需要重新对。但玩得时间长了眼睛会累，那种酸涨的感觉挺不舒服，偶尔体验当然没什么问题，但本人动辄玩几小时的习惯如果一直开3D绝对是对不起眼睛的。还好，3DS可以关掉3DS效果。虽然3D是主机发售前的一大宣传噱头，但可以关掉3D恰恰是3DS很人性化的设定。对于本人来说，能让我掏钱买3DS的，其实还是《大战争》、《口袋妖怪》这些必然出在3DS上的老任的独家游戏，大期待！



乌冬 3D效果非常出众，不过也只能短时间玩玩，对像小编这种需要持续长时间游戏的人群来说，还真得把3D显示关闭，否则眼睛和脖子都受不了。由于目前还没有想玩的游戏，所以暂时还不打算购入，要购入的话恐怕得等《口袋妖怪》正统续作公布，或者哪天《怪物猎人》登陆3DS了，个人比较希望是前者。



胧月 画面素质比NDS确实有了很大进步，按键手感不错，裸眼3D很容易就能看出来，不过在开启3D的情况下由于侧面视角的重影太过严重，并不适合旁人围观。长时间玩游戏的玩家最好还是关闭3D，毕竟根据编辑部的统计结果来看，不晕3DS的还是少数。



阿鲁 拿到3DS后自然马上就像体验裸眼3D，实际上还算令人满意，第一个试玩的《脸庞射击》由于动作量比较大，不容易对焦，看起来还不那么给力，不过在玩《战国无双》和《雷顿教授》这类不需要边动边玩的游戏时，3D效果就非常明显了。虽然裸眼3D看起来很牛，但是对眼睛确实有损害，看完3D再看其他东西时会有短时间的眩晕感。

只言片语 151辑的《2010掌机游戏年鉴》很优秀。（北京 徐辉）

被抓了

用贼婆油做模型的感觉真好！可是，可是数学老师“胡大宝”却在我专心致志地做“BB战士 360号独角兽”的无缝和上色时，让“胡大宝”发现，被他无情地给丢掉了，这让我情何以堪啊！

武汉 Salever000

酷洛洛：无缝就算了，上课还能给模型上色，同学你微操是何等“犀利”。

白菜：这老师……暂时收缴和丢掉完全是两码事。

马修：我说，为什么要给你的老师“胡大宝”的名字加上引号呢？

你可以的

大陆3DS年内发售，任天堂你可以的；150辑视频好笑，阿鲁你可以的；马修之前的文言文有趣，马修你可以的；看着好几辑寄语上貌似表白信的话语，澄香你可以的；看着好几辑伊娃和阿鲁的对话，你们可以的；最后一个“可以的”的意思你们懂的……

泉州 任志锴

白菜：你看书看得还真仔细。

乌冬：最后一个“可以的”到底是什么意思呢？

阿鲁：你知道得太多了……

马修：这位读者的吐槽够犀利，你可以的。

低价竞拍活动再创新低！

UCG网站会员——全机制霸以2.4元的超低价拍得第4期拍品：北通MVP无线高清套装（市价：554元）

2.4元拿下竞拍品！

以下是中拍人发回的公开信息：

真名：唐禹　　城市：抚顺

QQ号码：61011714（穿毛衣的熊）

EMAIL：tangyu.guoling@yahoo.com.cn

照片：我和俩女儿的照片



出价策略：呵呵，其实根本没什么策略，前3期我也参加了，都没拍上，这次中标纯属随机+运气。不过我坚信一个原则，只要参与就有机会。

中拍感想：恩，只是报着玩玩的心态，没想到能中标，哈哈真的很开心！UCG年终抽奖我就得了纪念奖，前几天才收到的北通的充电堡垒，呵。总觉的2011年的运气会不错，期待我每期买的双色球也能中哦。哈哈……

对本活动的看法：UCG的活动我一直都在支持，贵刊我也是从1999年开始就没落过的，可以说是从小看到大的，呵呵。那个时候还在上学，现在我有两个女儿了（双胞胎）。不管怎样我会一直支持下去，谁叫咱喜欢呢。希望《UCG》越来越火，奖品也越来越给力……

低价竞拍第5期正在火热进行！

竞拍品为北通MVP无线高清套装（市价：554元）



北通HDMI高清数字线

对应平台：X360主机/PS3主机/PC主机/DV机/DC机/高清播放机



北通MVP球王2

零延迟无线手柄，六轴加速感应功能，内置锂电池

对应平台：PS3全系列主机，PC电脑主机



北通MVP特洛伊

零延迟无线手柄，柔和弹力方向键，智能省电

对应平台：PS3全系列主机，PC电脑主机

竞拍活动网址：jp.ucg.cn

只言片语 抽奖之前，激动；看到结果，失望……（北京 海豚）

玩家调查 前几辑“玩家调查”由一项增加到三项，你怎么看？

还行，不过更喜欢看大家的龌龊事。

广州 hAn

还好，我把一些当笑话看了，但总体感觉有点乱。

厦门 达达狼

很好，增加了互动并提升了读者回函的刊登几率。

徐州 蝗虫

对于我来说，刊登几率不重要，重要的是有没有把本人刊登上。可耻地匿了，刊登的话别放真名，拜托修哥了。

辽阳 BASARA

很好很精致。

上海 小飞侠

贫道作为一个中立者自然就认为都好或都不好。凡事皆有两面，好坏均会转换，互动是指小编和读者之间相互沟通交流，只登读者的不好，但增大了读者的刊登率是好的。

乌鲁木齐 无为

增加了互动还提升了刊登几率，加油做。

上海 耗仔

增加刊登几率很好，顺便把中奖几率也增加了吧。

沈阳 赛博拉斯

调查的刊登太多，其他玩家故事刊登得就少啦。

湖州 森森

修哥要不考虑考虑，每辑三个调查不变，给“掌门人”额外增加2～4页？这样就两全其美了。

天津 21点

增加了刊登几率。当看到自己说的话被刊登，那种感觉很开心——自己被关注了，这就是心态。

厦门 大象

很好，可以多方面了解大家对一个问题的不同看法。

东莞 绝世+坏蛋

玩家调查2. 你会为哪款游戏购买3DS（续）？

《生化》系列、《深爱》以传说中的3DS版《怪物猎人》。

宁波 Wang Rui

《口袋妖怪》、《塞尔达传说》和《王国之心》。

泉州 Hewt

《生化危机》、《雷顿教授》、《高达》。

广州 Socksi

动作游戏我是苦手，要是能出像《危机之源 最终幻想Ⅶ》那样的游戏我倒愿意一试。

南宁 卢尚拓

3DS的“《无双》系列”吧。一骑当千的快感加上3D视觉，搞不好真能让人以为玩了一次穿越。

郑州 风间铁心

《雷顿教授与奇迹假面》、《潜龙谍影》。

沈阳 FREEDOM神

3D的《高达》，否则不会买。

南宁 绝世神算

3DS版的《深爱》、《潜龙谍影》、《忍龙》、《初音》，还有《怪物猎人》。

郑州 赵航

《雷顿教授与奇迹假面》以及3DS版的《口袋妖怪》、《二之国》。

郑州 赵磊

《怪物猎人》和《口袋妖怪》，力顶！

大连 紫血清龙

字数？

原来上“掌门人”字数最好控制在百字左右，后来最好在六、七十字左右，现在已变成十字左右，莫不是将来就一个字？是看不懂贫道的狂草？还是看我年龄小？贫道的狂草改为楷书是很困难的。不要看我才13岁，我这13年来一半时间都在玩游戏，而这6年来的一半时间都在看《掌机王SP》。

乌鲁木齐 黎翔

马修：为了这位道长，我立刻去翻看了最近4辑的“掌门人”，发现大多数选登文章都保持在50字以上。其实我们选登回函的时候，内容的有趣程度才是最重要的，这位读者的情况可以归结为四个字：人品问题。

乌冬：这字离狂草还有段距离，看懂无压力。

白菜：7岁开始玩游戏，10岁开始看电玩杂志……还行吧（拍肩）。阿鲁笑而不语。

阿鲁：我躺着也中枪啊。



只言片语 前几天在贴吧做个是否宅的测试，我全选了……（双鸭山 科名·C）

玩家画廊



三明 风林灿

马修：狩魂，看得出来，这位朋友画得很用心。



珠海 柳叶潇风

马修：这个斯内克大叔画得超有感觉。



上海 老好人

马修：《让子弹飞》的热映让麻将面具火了。

北京 郝俊

马修：这个有点像某辑《口袋玩家》的封面，是吧。



泉州 Heart

马修：PSP的拒绝，PSP如果自带防沉迷系统的话……



你一言 我一语

拜年那天舅舅竟没给我压岁钱，第二天我硬着头皮再去一趟，这次才给我，郁闷。

溧阳 NARUYO

马修：有句话怎么说来着？有志者事竟成，对，就是这样。

去修掌机时，会不会被JS掉包？要不要自己买配件回去DIY？

温州 秦寿

马修：尽管不能一竿子打翻一船人，但还是防备点为好。自己买回家去DIY需要技术的，一般来说，在游戏店给修理时在旁边看着就可以了。

虽然很喜欢运动，不过游戏生活之外我还是最喜欢看视频，包括各种新番及日韩的生活片，我都喜欢看。

苏州 浩瀚无边

马修：编辑部很多小编都是这样的，呵呵。

春节去了澳门，发现很多人玩《MHP》，好想和他们一起联机。话说澳门的消费真高，一瓶国产冰红茶要10元，喝到我都想哭了。

韶关 DDA

马修：去澳门喝国产冰红茶……其实你要是去国内的旅游景点尤其是爬到山上，你会发现这10元的冰红茶都算便宜的。

长期不用PSP，要如何保存它？最怕雾水天了……

湛江 马骝

马修：首先要把电充足，过度放电对锂电池的伤害很大。存放地点自然是阴凉通风了，如果是南方的梅雨季节、回南天这种空气中潮气很大的季节，更要注意通风。

前段时间忙着复习没时间写回函表，这次一次寄来三张，怎样也得给上一次"掌门人"吧？

广州 连爷

马修：其实不用三张，一张就可以。

天气冷，我每晚的狩猎活动因为手指变木而效率低下，不知小编们可否遇到过这种情况？

绍兴 大师兄

马修：我倒没遇到过，不过没少听朋友吐槽湿冷的江南冬天，实在冷，就躲被子里玩呗。

内存卡用久了会不会读取变慢？或会出现卡机现象？

常熟 艾思

马修：读取慢、卡机这些都是内存卡本身的问题，和新旧关系不大。内存卡的老化过程基本感觉不到，一般都是忽然就坏了……

红包与往年差不多，但是不会立刻抢入3DS，要稳定才入手，我的自控能力好强！（笑）

清远 洪博

马修：这就对了，这次3DS出货量很足，尽管刚上市的前两天被炒到3000，但接下来几天便一路下跌，大家要稳住哦。

小编们招聘启事应该加一条：女士优先。

广州 李可明

马修：不能搞性别歧视嘛……

朋友让我陪他买PSP，不好拒绝，又不太敢接受，怕买到歪的……

成都 陈泽森

马修：仅仅是陪去倒也没什么顾虑，不知道就说不知道好了，真正怕的其实是不懂装懂或一知半解充内行的。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
天梦露	151	玩家点评	初音未来 女歌手计划 2nd	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 没玩过家用机版的《生化危机》，想体验下3DS版的。（广州 Jackie）

湖州 森森

马修：刚想说“大叔卖萌自重”，然后发现画的竟然是本人。

沈阳 毛豆



马修：毛豆同学看来是初音FANS。

青岛 小强

马修：这位兄弟也相当喜欢初音。

郑州 死胖子



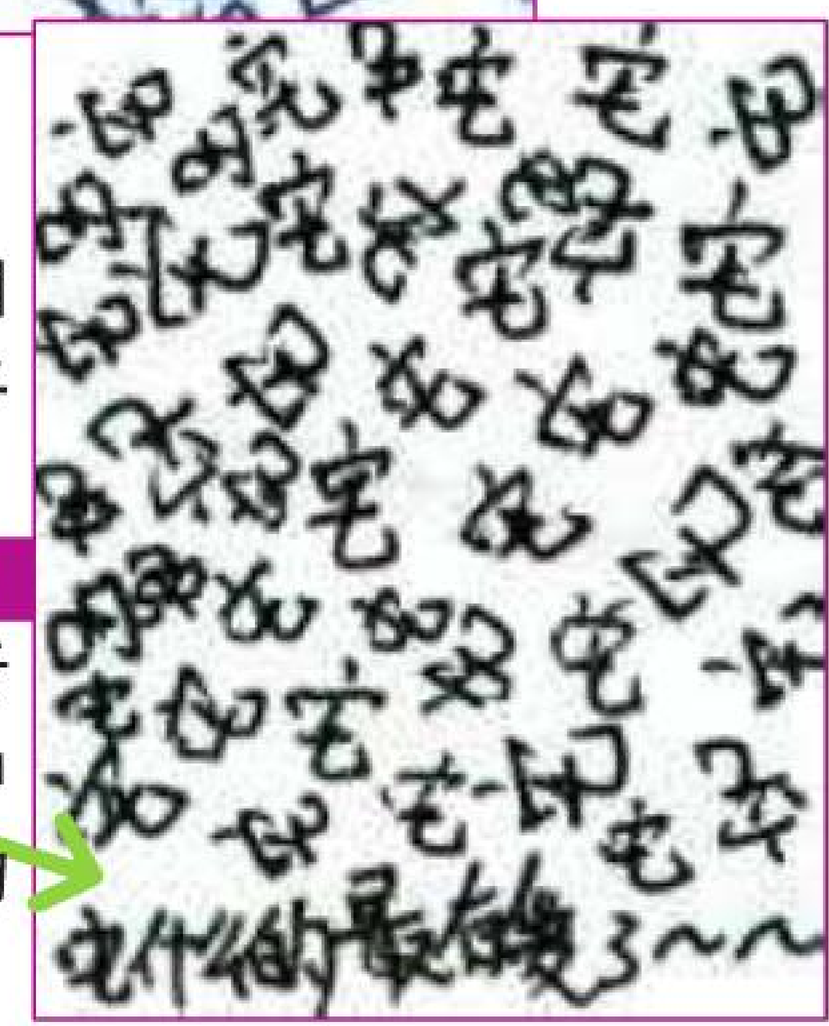
马修：这……初音FANS三连发，商量好的，一定是。

安吉 韩啸



马修：半张囧脸，不过表情似乎淡定点……

韶关 DD



马修：一堆看似符码的自画像中其实弥漫着无尽的宅气。

显摆



班上那个为了摆阔买PSP的男生又在显摆啦……什么任天堂是中美合资的、《超级马里奥》是美国微软出的、《最终幻想》是中美共同打造的……哼，要不是在上课，我的桌子椅子早就飞去砸死他了，气愤的说！

简阳 周可凡

苍穹：周同学可以拿出你的NDS玩“《马里奥》系列”游戏，并用标题画面中清晰的“Nintendo”字样给与该男生有力地打击。

胧月：此人很爱国。另外别砸，砸了你就不如他了。

白菜：如果他显摆的对象是男的，那就不用管；如果是女的，你们好姐妹之间就通个气，保管他过不了几天就没趣了。

胧月：白菜你连这个读者是男是女都知道？白菜：我看过她的回函表……

只言片语 虽然《MHP3》还没玩透，但还是想早点玩到《MHP3G》。（上海 3G哥）



3DS终于发售了，大家都见识了裸眼3D的“威力”，公司内能支持半小时不晕的几乎没有，UCG的沙迦吐槽，以后要给做3DS游戏攻略的同事购买眼睛伤害意外保险，众人表示强烈同意。来看看本辑的问题吧。

栏目主持：LIKY

PSP上有PS模拟器吗？如果没有，那PS游戏能转到PSP上面吗？

江苏南京　李默毅

PSP使用模拟插件PopsLoader就能运行PS游戏了，李同学可以根据自己机子的系统搜索适用的版本。不过需要注意的是，PS游戏的ISO需要自行转换成PSP可用的EBOOT，推荐软件为PSX2PSP，简单实用。

我的新烧录卡+TF卡居然无法读取，在电脑上还说“请插入H盘”，这是怎么回事？另外，我还有一张旧卡格式化后也无法读取了，求救！

湖州　杰杰

在电脑上读不出TF卡有两个原因，一：TF卡有问题，二：读卡器有问题，请换用其他的读卡器试试看吧。

152辑中讲到了《战场的女武神3》通关后的赚钱方法，但是我在早期也感觉非常缺钱，请问有什么适合开始几章赚钱的办法吗？

广州　罗季

游戏进行到第三章时会出现任务“残党部队制压”，我军需要准备射击数值高的突击兵、带照明的战车和转职成狙击兵的主角。首先把突击兵配置在B点，主角配置在C点，开始任务。让突击兵前往右上占取据点3，然后从据点2派出照明用战车，前往敌军的目标阵地，消灭除侦察兵以外的所有敌人（优先破坏战车），最后派出我方侦察兵用手榴弹炸飞目标据点内的敌兵，夺取阵地，一次可获得8000左右的金钱和经验。

《口袋妖怪　黑·白》英文版终于出来了，我很高兴，但是据说日版的NDSi玩不了？那在日版小i上用烧录卡可以玩英文版不？还有，我想从GBA版《口袋》往《黑·白》里传口袋妖怪，可以直接传吗？

江苏　口袋RAP

《口袋妖怪　黑·白》对应NDSi确实有锁区一说，但用烧录卡就不存在这个障碍了。从GBA版《口袋妖怪》无法直接往《黑·白》中传，必须通过《钻石·珍珠·白金·心金·灵银》这五个版本做中转，也就是说，先把GBA版的口袋妖怪传到那五个版本中的任意一个，然后再往《黑·白》中传。

准备买台iPod touch 4，攒了半年多的钱，我出1700元，我妈出48元，内牛满面。请问iPod Touch 4的性能与PSP相比如何？与iPhone 4相比又如何？谢谢小编。

上海　刘飏

从性能以及配置上来说，Touch 4绝对是强过PSP，Touch 4的CPU是1GHz主频，PSP为333Mhz，Touch 4内存为256M，PSP为64M，屏幕分辨率上，Touch 4是960×640，PSP只

只言片语　最近我只要被语文老师骂就被刊登，上次没背书被留到7点多，下辑《掌机王SP》竟然中了一等奖……（广东　詹沾）

有480×272（当然PSP屏幕大小要比Touch 4大），从实际游戏的运行效果来看，Touch 4上的一些3D游戏的确效果很华丽，很多都超出了PSP的画面水准，不过两者定位不同，性能也不能说明一切问题，PSP是专门的游戏机，想玩正统的游戏大作肯定是它了。至于Touch 4与iPhone 4比较，iPhone 4有更大的内存、更高像素的摄像头，硬件上还多出GPS、通信模块等等。最后个人觉得，Touch 4性价比要比iPhone 4高多了。



第一次接触《梦幻之星 携带版2 无限》，感觉跟“《怪物猎人》系列”有些不同。问下跟朋友联机时有没有需要注意的地方？

重庆 魏旭东

如果是玩过“《怪物猎人》系列”的玩家，那么应该很好上手才对。唯一要注意的就是Chain系统，是连击数越高，最后技能终结威力越大的。跟《怪物猎人》那样BOSS一出现破绽就用大招招呼不同，这里需要多多赚取连击数，不要随意用技能中断连击，尽量让队伍中攻击力最高的人来打最后一击。

请问单人可以过集会上位的峰山龙吗？我这里不能联机，一个人打了好多次都过不了，都快失去信心了。

郑州 小凯

单人是绝对可以过的，只要武器不是太差，掌握好方法后可以很轻松过。首先请选用冰属性或者龙属性的武器，最好是输出频率高的近战武器如双刀、长枪、太刀、大锤之类，带上两只随从猫，让两只猫猫都学会“高速采集”、“大炮・バリスタ强化术”，这样它们能帮上很大忙的。战斗时，交替利用拘束弹和大铜锣来取消峰山龙的攻击，有机会跳上龙背后，集中攻击弱点部位，将两处弱点全部破坏，峰山龙朝船头冲撞时抓住时机使用击龙



枪。进入决战场后，刚开始尽量用压敏电子弹打，船上的子弹都打完后再近身攻击腿部或腹部，按照以上的步骤来基本上就没有太大问题了。

1.请问恐暴龙的唾液如何获得？本人已买《MHP3》攻略本，但在怪物介绍篇P62介绍恐暴龙那里没有关于唾液的入手方法，若在别的地方，请指示页码。

2.中文版的《MHP3》去下载特典会不会死机？本人的是ACG汉化组的版本。

东莞 黄德辉

1.恐暴龙的唾液出现在任务奖励里，在后面的任务攻略篇里关于恐暴龙的任务里就有唾液的掉落概率。

2.打过中文补丁的《MHP3》是可以下载特典的，不会死机，不过下载任务的内容不是中文。

NDSi的按键寿命会比NDS初代机长吗？听说两者构造不一样，我的NDS用了两年就出现LR键失灵的状况了，被我反复拆修好多次，现在由于上屏坏掉而在去年正式退伍，兄弟走好……

云南昆明 思凡

这位兄弟请节哀顺变。NDSi的按键是采用金属片材质，因此相比导电胶的NDS会耐用点，而且反应更为精准，如果你目前使用的正是NDSi，那应该不用太担心。

3DS可以更换更大容量的电池吗？行货能玩日文正版吗？

舟山 王恩峰

3DS的构造跟NDS是差不多的，电池内置在机器中（1300毫安），更换电池当然也可以，不过目前还没有更大容量的电池出现，另外，目前也没有大陆行货，能否玩日文正版游戏也无从说起了。

《口若悬河》和《光明之心》会有汉化版么？都很好玩，可是不会日语啊……

福建 任志锴

《口若悬河》是一款非常具有汉化价值的作品，但是在游戏辩论的过程中，一些关键的环节从技术上比较难以实现汉化，这是一个制约。《光明之心》是比较正统的游戏，汉化从技术上来说应该难度不会大，不过这款游戏也许不太可能提得起汉化组们的兴趣。总结两款作品汉化的可能性都偏低。当然我希望有人来推翻我这个看法，好的汉化游戏永远不嫌多。

只言片语 天气还没回暖，可恶啊，我的带上小N小P春游的计划被无限延期了。（深圳 ZTE）

阳光学园

由于这页是缺少的，所以就由Aogu大大来DIY一下。

希望有书的人能够提供扫描页来替换一下。

Aogu

2011年12月6日



问 制作PDF杂志需要用到什么软件?

答 一般来说首先你的PS技术一定要过关，所以说PS是基础。其次就是制作PDF的软件，软件的种类很多，当然官方的Adobe Acrobat X是最佳的选择，其他的软件例如OFFICE 2010等软件都是可以制作的，具体视你觉得操作简便程度而定。

问 为什么我制作出来的杂志分辨率不高?

答 出现这种情况的可能性有很多种，一般以下面的几种情况居多。

1.图源质量不高，造成原因大多都是由于扫描仪的参数过低造成的。

2.通过软件制作图片后，有损压缩而造成的图片质量下降。

3.软件制作PDF的时候对图片进行了二次压缩造成的质量下降。

问 一个初学者可以做好PDF吗?

答 这是一个会被经常问到的问题，许多人都对PDF杂志很感兴趣，这个跟它的便携性和实用性是分不开的。其实每个人手头上都是有或多或少的资源的，很想动手制作，把这些资源随身方便携带。但是有些人在看过制作教程后，感觉太过复杂，然后就望而却步了。这也是正常的，毕竟是真的热衷于的人才会去学习的，一时的心血来潮肯定是不行的，所以在这里告诉大家，不论你聪明与否只要你有恒心去做一件事情，成功只是时间问题。

改。如果通篇文章都是错别字或不规范用法，就需要编辑耗费大量的时间去删改，这样的话纵使文章本身的素质不错，也不会给小编们留下好印象。投稿建议利用邮件发送附件到《掌机王SP》的邮箱pgking@263.net，如果对本专栏有什么建议和看法，或是有相关问题咨询小编，也可以发送邮件并在标题中注明“阳光学园”。本辑调查表中也有本栏目的相关问题，希望读者们能积极参与回答。

字数方面读者比较关心，马修我这里统一说下：文章的字数可以用文本插件的字数统计功能查看，也可以用数出一行多少字然后乘以列数这种笨方法。“玩家点评”因为格式和篇幅限制字数要求比较严格，必须控制在390～410字，“自由谈”就没这么严了，1000～5000字之间即可。其实“玩家点评”不单可以评论游戏、主机甚至业界事件，只要和掌机相关，都可以评。“玩家讲故事”类的“自由谈”最好抓住自己经历中的某件事来写，写整个游戏历程不仅很容易陷入大众化的尴尬，也非常容易写成流水账，有能力的读者还可以写成游人小说。文笔流畅语言通顺是基本要求，但不管写什么，切忌华丽辞藻堆砌而内容空洞。学习游戏之余读些课外书、尤其是名著，会让各位在写作乃至思维上都受益匪浅。



问 大学需要读什么专业以后才能成为游戏编辑呢?

答 编辑部对于应聘者的专业并没有硬性规定，各位在职小编大学时就读的专业也是五花八门，非要说相关只有日语系的胧月和英语系的阿鲁，苍穹的理工类专业更是与编辑八竿子打不着关系……其实大部分工作所关注的都是应聘者的能力而非学历，这是很多学生在求职时容易陷入的一个误区。

问 成为小编外语要很好吧？要过几级呢?

答 由目前的游戏环境所限制，大部分电子游戏都是以日语和英语为基准的，纵使有官方中文版也只是沧海一粟。做攻略讲求时效性，不可能等到国内汉化版发布后再开始，因此掌握一门外语对于应聘游戏编辑是很有利的。不过“闻道有先后，术业有专攻”，拥有几级证书并没有硬性规定，不少小编的外语都是自学成才的。

问 成为游戏编辑还需要什么其他条件吗?

答 有关注151辑掌门人上招聘启事的读者相信都已经看到了详细要求，文字功底和外语能力是最基本的要求，毕竟这和小编们的日常工作息息相关。除了对游戏和业界的了解外，若是在硬件方面有心得的话也能在编辑部发挥一技之长。想要日后成为游戏编辑就要结合自己的特长，在平时刻意培养和锻炼上述的相关能力。如若坚持在投稿邮件中表达自己想成为游戏编辑的意愿，只要你有能力和毅力，小编们都会记住你的。

小编寄语

马修

◆以前看《特洛伊无双》的视频就总觉得少了点什么，不久前看了实际游戏图片，才发现竟然没有光影……话说实际游戏不会出这低级错误吧？还有，放出的画面确定不是PS2上的而是PS3版？

◆3DS的《战国无双》还不错，作为掌机玩家兼《无双》FANS我很欣慰，嗯，期待以后更原汁原味的《无双》登陆掌机平台。

◆很幸运我不晕3D，玩了两个小时3DS没有任何眩晕恶心等不适，但眼睛的疲劳还是让我不得不关掉3D。尽管游戏机最终还是看游戏阵容决定成败，但裸眼3D这噱头这次实在有点缺乏大众化，好在可以把3D关掉……日后老任就在软件上狠下功夫吧。

◆《重装机兵3》的游戏时间超过了130小时，但一周目仍然没通关，玩惯了《口袋》果然喜欢遛弯。

白菜

□第152辑上市之后，帖吧里有同学反映"赶工"迹象严重，理由是缺失了不少专栏。其实这全是因为我负责的《逆转检察官2》攻略写了38页，严重超页，所以很多专栏和攻略都被斩掉放在本辑刊登。为了让不擅长日语的玩家们也能够理解案件，所以对于圈套和推理部分我已经以尽量少的语言来理清来龙去脉，但正好又撞上本作是历代流程最长难度最高……完工之后自删了2000字左右，实在是删不动了……在这里跟期待其他栏目的读者说声抱歉。

□爱的战士虚渊玄，果然没让我失望。突然间觉得《Fate/Zero》其实下手不怎么狠啊，果然还是因为有正篇在后所以不能随心所欲地泼血吗？一说到这里我就想到好朋友奈须蘑菇，然后就想揍人。敢出《魔法使之夜》吗？

□《圣恩传说F》龟速进行中。当阿斯贝尔被赶出故乡的时候我还是挺同情他的，但当我发现他弟弟是个死傲娇的时候，我觉得这戏真狗血……

□当晚睡早起成为一种习惯时，发现突然想要早睡晚起，那简直就是不可能的事……我说的是作息习惯，跟上班时间没啥关系。

胧月

★《俺尸》重制，目前平台还未定，我猜是PSP。

★忙完《PSP专辑 Vol.12》终于有时间把《逆转检察官2》通掉了。最近雷伊在玩《口若悬河》，事先被剧透过的本人总有剧透他的冲动。

★在《恋离飞翼》公映的当天晚上，刚打开一个聊天窗口就发现被剧透了个清光。你们这些剧透党就活该当一辈子魔法师啊。

★买回来的字帖翻开一看，里面有几幅作品居然是大伯写的，顿时三条黑线。大伯、爸爸、三叔，小的不孝，没能继承到你们的字。横平竖直，撇剑捺刀，有啥诀窍吗？

★哇哈哈，终于到三月了，我终于能花钱败一把茶刷了。

Juxi（美编）

■某人请看电影，征求我的意见，选了最近大热的《将爱》，赶到电影院的时候却迟到了。喜欢结尾的第三段故事，很能打动人。

■偶尔听到黄小琥的歌，她的声音非常特别，浑厚而富有感情，本人小小地惊艳了一下。

■欣赏亦舒笔下的女角，聪明、独立、坚强，是现代都市女强人的典型代表。但是回归现实，我想还是可爱的女孩比较惹人怜爱吧。

咕噜（美编）

◆懒人就是懒人！到了春天想休息，到了夏天想避暑，到了秋天想养神，到了冬天就想冬眠……

◆《西游记》告诉我们：凡是有后台的妖怪都被接走了，凡是没后台的妖怪都被一棒子打死了！

◆某邻居捡了只流浪狗，好心给狗洗澡，结果不慎被咬伤。抱着侥幸的心理没有去打狂犬疫苗，数日后狂犬病发作，送去医院，拒绝收治，结果在家自杀身亡。生命很脆弱，请珍惜生命……

乌冬

◆为了达成ASL的成就，通宵截稿后就直接登上了去上海的飞机，虽然带着通宵与旅途的疲惫，不过一开场后就完全被现场的气氛感染，整场演唱会下来都处于MAX POWER状态，HI到了极点。

◆ASL里比较有趣的现象是歌手在MC的时候说日文台下观众无压力，而心血来潮说的中文的却比日文还难听懂。

◆3DS发售了，不过本人却没什么实感，一是现在没什么感兴趣的游戏，二是作为噱头的3D实在消受不了，每次玩不到半小时就觉得眼睛不对劲，完蛋了，等3DS的《口袋妖怪》出的时候该咋办啊……

苍穹

◎以往个人总是落后于游戏一个时代，省吃俭用买了PS时，PS2已经发售1年多了；砸锅卖铁买到PS2时，PS3已经公布多时了；NDS和PSP还是前往编辑部报到前1个月买齐的……这次3DS发售，借着编辑部的光，总算是第一时间摸到了新主机。

◎3月份引起个人关注的游戏并不算多，家用机上的《356》算是其中之一。对于遗忘了《大航海》、《太阁》等系列的"暗荣"，虽然个人的喜爱之情已是日渐淡薄，但还是希望《356》的素质能够一雪前耻，毕竟这是三国游戏。

◎第83届奥斯卡颁奖典礼落下帷幕，《盗梦》拿到的奖项大多不痛不痒。几部之前尚未观赏的佳片已列入个人清单，2011年的影坛也有不少值得期待的作品，接下来要找时间补完才行。

阿鲁

■年后的截稿地狱生活在这辑《掌机王SP》发售后算是结束了，终于可以好好休息一下了，顺便去趟香港把该买和不该买的东西统统买回来！

■在3DS发售当天的晚上见到了实机，把玩了一下，3D效果非常明显，自带的几个小游戏都挺有意思，不过长时间看3D后在视线离开3D屏幕时会出现比较明显的眩晕感，单位甚至有小编玩过3DS后出现了身体的不适，要是"小盆与"把持不住长期游玩真的"大丈夫"吗?

LIKY

◆在书店一下子看到4本不同的《MHP3攻略本》摆在显眼位置，出于职业习惯，一本本打开看，结果非常震惊，有3本除了封面不同，内页内容都是一字不差，完全相同，实在佩服这种"封面差别化"营销方式。不过第四本最让我吐血，它竟然将我们掌机王之前出的那本《MHP3完全攻略本》完全盗版Copy过来了，也就是扫描然后直接出版了，从封面到内文一字不差，不过翻到最后一页我不禁想说，您既然抄就抄全嘛，为什只抄208页呢？我们可是234页啊，这盗版也太不敬业了。

◆装了一个"会说话的汤姆猫"，麦兜玩得津津有味，跟它说话它就学。这玩意用来逗小孩还真是好。

酷洛洛

△玩《SD高达G世纪 世界》的酷洛洛，痛苦并快乐着，果然GP02的核弹才是我的最爱。连续几天睡眠不足，过阵子要歇一会才行……

△最近在选购单反方面十分头疼，想买的又没发售，能买的又各有纠结的地方，正所谓单反穷三代，难道厂商就不能搞一台全幅单反芯片+长焦+单电么。（单反朋友别丢我砖……）

△iPad不仅作为平板行业的最佳模板，其品牌效也是无出其右。如今iPad2发布再一次证明苹果"一直被模仿，从未被超越"的本色，499美刀的价格依然十分厚道，就是不知道来到国内会变成多少钱。

澄香（美编）

☆阳台上的几盆芦荟越长越大，在我这种懒人的照顾下，也能生长得这么茁壮，果然是生命力顽强的植物。

☆春天到了，小蜜蜂也来了，每天晚上睡觉前总是莫名其妙地有蜜蜂从窗户飞进来之后怎么赶也赶不出去。害得我晚上睡觉担惊受怕。

☆最近太忙，忙完也记不起自己都做了些什么。

☆你说你绝对不后悔做出这样重大的决定，你感觉自己坐上了一辆开往未来的列车，你不知道前面有什么在等着你，但是你知道你离开了什么。

伊娃

■iPad2终于如期公布，一切的变革果然都在意料之中，稍稍有些失望。相对那些进化不大的参数，伊娃更看重的是全新的白色款以及官方的保护套，实在是太有杀伤力啦！当然，乔帮主依然健康的身体终于让我放下心来了！

■网购的打印机故障连连，在家折腾了几天，又买了N种墨水使了个遍还是无法运作，托专卖店的技术员查看亦找不到问题，联系卖家后决定退货，谁知家里的锁出故障，一家人进不了屋，真是衰到家了。

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

徐荣涛　昵称：佣兵

性别：男　年龄：13

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《牧场物语》、《黑豹 如龙新章》

地址：贵州省贵阳市云岩区中华北路242号16栋5单元1号

邮编：550001



想说的话：我是《MHP3》的突破者，欢迎热爱《MHP3》的人与我联机！

倪悦安子

性别：女　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《梦幻之星》、《无双》、《恶魔城》

地址：广东省惠州市惠城区下埔瑞亨大厦6F

邮编：516000

E-mail：makisehatori@yahoo.cn

想说的话：同好快来一起玩！

冯建腾　昵称：菜心

性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDSL、GBA SP

喜欢的游戏：《逆转》、《口袋》

地址：广东省阳江市江城区北环路四巷52号

邮编：529500

想说的话：最近菜价起伏不平，惟有《掌机王SP》价格不变，真是可喜可贺。

邓朝觐　昵称：小骸

性别：男　年龄：14

拥有掌机：NDSi、NDSL、GBA

喜欢的游戏：《家庭教师》、《COD》

地址：江西省南昌市新建县卫生监督所（育新路4号）

邮编：330100

想说的话：期中考试数学和化学考砸了！

向桾　昵称：大象

性别：男　年龄：14

拥有掌机：iDSi

喜欢的游戏：《DQ》

地址：福建省厦门市思明区万寿路24号701

邮编：361004

想说的话：中吧！

周群超　昵称：HACK

性别：男　年龄：20

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《深爱》、《太鼓》、《梦幻之星》

地址：浙江省丽水市莲都区欣苑小区4幢403室

邮编：323000

E-mail：zhouqie123@163.com

想说的话：没有办不到，只有想不到。

只言片语　经伊娃提醒，从不看综艺节目的本人留意了一下，果然很多的《甩葱歌》啊。（辽宁 王晗）

邹石俊　昵称：阿道夫

性别：男　年龄：13
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：太多了
地址：贵州省铜仁市铜仁附中初一（7）班
邮编：554300
想说的话：为什么初中作业这么多？

庞宇平　昵称：自然

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《WE》
地址：广东省湛江市开发区市二中高三（19）班
邮编：524002
想说的话：希望《MHP3》有官方中文版，必买！

詹沾　昵称：DD

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《高达》、《口袋》、《逆转》
地址：广东省韶关市浈江区西堤中路11号11幢504
邮编：512000
想说的话：希望能够遇到同城的玩家。

农斯锐　昵称：Uniwrn

性别：男　年龄：17
拥有掌机：ipod touch
喜欢的游戏：《高达》、《心跳回忆4》
地址：广西钦州市灵山县新洲中学高二（1）班
邮编：535412
想说的话：广交绘画爱好者、苹果犯！

李伟健　昵称：马骝

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《战场的女武神》
地址：广东省湛江市赤坎区海建路11号5幢3门405室
邮编：524000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

纪祯洪

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：广东省汕头市龙湖区凯泽雅苑10栋东梯201
邮编：515041
想说的话：联机的来吧！

朱承浩　昵称：浩瀚无边

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《皇牌空战》
地址：江苏省苏州市金阊区桐泾北路张家滨8幢204室
邮编：215004
E-mail：hhwb-888@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》内容越来越充实！

于文硕　昵称：小于

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》
地址：新疆乌鲁木齐市新市区天津北路嘉华园南区10栋一单元602室
邮编：830011
想说的话：喜欢玩《口袋》、《深爱》的人快联系我，最好是萌妹！

林闻嘉　昵称：谁许一生悠然

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSi LL
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《高达》
地址：辽宁省大连市普安新区102中学三年二班
邮编：116100
想说的话：玩游戏就像是在和一个幽默风趣的人对话。

袁伟涵　昵称：我们的王

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》
地址：江西省宜春市袁州区秀江西路2号
邮编：336000
想说的话：电池盖、收纳包、动力堡垒快到我的怀抱中来吧！

钱哲立　昵称：小飞飞

性别：男　年龄：12
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：江苏省苏州市园区湖左岸16幢505室
邮编：215021
E-mail：qianzheli001@126.com
想说的话：大家祝福我再买PSP吧！

只言片语　先占个坑，小编们别着急刊登我，等3DS发售那辑再刊登，给我留个纪念，嘿嘿。（苏州 DUCK HOO）



随着3DS的发售，最新的《雷顿教授》也来了。这个诞生于NDS平台的系列以其独特的风格、剧情以及推理要素，吸引了一大批玩家。在这个游戏爆发的时代，作为后起之秀的《雷顿教授》的表现着实让人眼前一亮，本辑“自由谈”我们刊登的作品，就是探寻“《雷顿教授》系列”的成功原因——闲话说到这，下面一起看看十字键朋友的剖析吧。

栏目主持：马修

“《雷顿教授》系列”

——成功要素剖析



曾几何时，一顶高礼帽上面印上一个字母“L”，便是一个精品谜题游戏的代表LOGO，随即便想到那位长着方块脸配上一对豆子眼的雷顿教授。2007年2月15日Level-5公司在NDS上发售了第一款游戏、也是系列的第一作《雷顿教授与不可思议之镇》，之后这3年多的时间里，《雷顿教授》成为在玩家中耳熟能详的知名品牌游戏，如今不仅是LeveL-5公司的镇山之作，而且还搬上了大银幕。在NDS上为数不多的原创游戏当中，“《雷顿》系列”可以说是成功的典范。

创新突破与矛盾结合



“《雷顿教授》系列”为什么会那么成功——不是任何事情都需要理由，但在胜利面前是绝对需要理由的，因为没有一个人可以随随便便成功，更何况将一款商品放在一个竞争激烈的平台上。纵向对比“《雷顿》系列”游戏的方方面面，其实不难发现，游戏的每一个细节都包含着成功的要素，其中最突出的，毫无疑问便是在游戏模式的创新与突破性上。从游戏类型上来定义，《雷顿》是解谜AVG，而市面上冠以解谜AVG的游戏简直可以说是一扫一大片。GBA时代，《逆转裁判》开创了一个崭新的游戏方式，更是当年的成功典范之一，《逆转》也好《雷顿》也好，都是在游戏模式上的创新与突破。时代在进步，创新永远都是这个时代所最需求的。

如果再深入点探讨《雷顿教授》在游戏模式上所谓的创新，就会发现，那是近乎化腐朽为神奇的巧妙。在《雷顿》的第一作还未面世的时候，NDS曾被国内不少玩家赋予了一个怎么听都不像是在赞赏的称号“脑残机”。在这段时间里，NDS在玩家心中的地位很尴尬，索尼强势进入掌机市场让任天堂剑走偏锋的同时也陷入了一个窘境，各大厂商在这异质机能上摸不出套路来，任天堂则独辟蹊径地开发出一系列“非游戏软件”扩大了NDS的受众面，使其在PSP的打压下咸鱼大翻身，其中最有名的无疑就是长期盘踞在销量榜首位的“《成人脑锻炼》系列”，




也就是玩家口中的“脑白金”。NDS游戏中刮起了一阵“练脑”风，益智谜题游戏层出不穷，而且销量惊人。但在玩家心中的疑云却越积越厚——这是游戏机还是学习机？当然后来NDS还是渐渐驱散了玩家的疑云并取得辉煌的成就，毕竟事实就在眼前嘛。而就在这“练脑”风正盛的时候，Level-5公司推出一款“跟风”的原创游戏，也就是本文的主角：“《雷顿教授》系列”第一作。游戏非常巧妙地将非游戏软件游戏化，给当时热门的解谜配上剧情，游戏模式上的创新很好地符合了当时的时代风向，既让非玩家群来玩游戏，也让玩家群接受“脑锻炼”类作品，完美地将这特殊的环境下的矛盾转化为“装备在自己身上的矛和盾”，所以说“《雷顿》系列”的成功在于游戏模式的突破性，是毋庸置疑的。

适宜的节奏与意犹未尽的感动

俗话说，好的硬件必须配上好的软件才能体现其性能，使用当前如日中天的解谜题材来作为游戏的主类型，那么与之搭配的剧情也就显得尤为重要了。游戏的主题是解谜，那么将这数百条谜题穿插起来的最好剧情，就是悬念重重。或者说整个故事就是一个大谜题，也就是所谓的剧情谜题。故事的开头都是以雷顿教授收到一封求助信开始，信里容透露出的不自然信息给玩家引发了第一个悬念，让玩家带着疑问来展开剧情，在这里很多玩家都会觉得，系列的主线剧情过程过于平淡起伏不大，节奏偏慢，吸引力不够——其实这样的起伏与节奏是刚刚好的，要知道这是一款解谜AVG，如果剧情节奏太快的话，玩家都急着去探索剧情，哪还有心思去解谜题？难免有喧宾夺主的感觉。

《雷顿》的剧情更多的是给玩家制造出一个解决谜题的环境，边探索边剧情，其中的疑问也逐渐明了，最终真相也会给玩家带来一般推理解谜AVG的“原来如此”、“想不到是这样”之类的感概。但《雷顿》又不同于一般的推理游戏，系列的故事谜题最终真相可以说都是常理之外的，简单点讲就是以不可能的事去解释更不可能的事，当然这种不可能是针对于现实的局限性里。要知道一部作品要有剧情又是非写实类的，那它就必须要有自己的世界观，“《雷顿》系列”以19世纪的英国为背景，同时配合各种架空的科幻设定，以复古的欧美卡通风格呈现出其独特的世界观。在这样的背景下，就算没有通常推理游戏的严谨性，也不会缺乏说服力，所以故事里主线剧情最后极其夸张的真相也能使人为之叹服。但是如果将整条主线剧情拆出来单独看的话，悬念的铺张都略显简单了些，最后的真相与其说是给玩家带来震撼，更多的其实是感动，NDS上的“《雷顿》系列”几部作品最后都以感人至深的情节来俘虏玩家的心。如系列第一作《不可思议之镇》，虽然最后发现整个小镇都是假的这个惊人事实，但同时也体现出了父爱的伟大。随后的《恶魔之箱》，结局居然是一切都是幻觉，而贯穿主题的箱子原来是守护了50年爱情的见证。最后的《最后的时间旅行》则是信以为真的穿越时空被揭穿后，随之带来的是一份穿越时空的爱情割舍。可以说，系列的结局大体上的模式都是一样的，都以夸张的真相配上感人的情节，但每次在最后都能给玩家带来意犹未尽的感动。



异国风情的美丽

如果说剧情是解谜主题的本质，那么画面和音乐就是游戏必不可少的包装了。游戏中音乐与画面的搭配可谓精美绝伦，手风琴和小提琴完美结合，优美的音韵将欢快而又略带惆怅的心情传递给了玩家中，很好地烘托出了解谜的环境，搭配上精美的背景，让人有置身于游戏之中的代入感。系列里的四个舞台虽然都是以神秘诡异为主，但其中风格各异，像



《不可思议小镇》给人的感觉就是扑面而来怪异离奇的气息，《幻之城》带来的是扑朔迷离又略有一丝恐怖的梦境般的错觉，《未来纽约》则是眼前一亮的繁华之中夹杂着不祥气息，新三部曲中的雾谷潜藏的阴谋更给人迷雾重重的感觉。游戏就是这样运用着不同韵味的优美音乐将一幅幅静态的精美背景勾画得栩栩如生，完美地诠释出舞台的背景，同时也给剧情配上了既唯美又舒服的视听享受。

而作为游戏的灵魂——人物，在与背景的和谐搭配上，则采用反潮流的复古美式画风，如今日本动漫风靡全世界，这种线条细腻，构造精美的日式画风也成了ACG界里的主流，毕竟“美”总是能捕获人心。同样的“美”也是一种标准，因为有了标准所以也有限制，这样在绘画设计上同样会造成一种瓶颈，因此日式画风一旦采用一种绘画风格时，作品就会出现人物特色不明显甚至有雷同的感觉。而美式画风是以夸张的风格更容易设计出彰显个人特色的人物，使我们在刚接触到这游戏时，被一个个带有强烈视觉冲击的人物吓得“花容失色”，当然还是审美观差异惹得祸，当我们慢慢对这离奇的画风习惯后，留下了的更多是称赞，如此多的人物却都个性鲜明，毫无重复感，与世界观更是密切地融合在了一起。

宣传与升华

系列游戏的素质毋庸置疑，当初作为一款知名度为0的原创新作，宣传显得尤为重要。回顾“《雷顿》系列”未发售前Level-5在宣传方面的重拳出击，不仅做足了宣传广告，更聘用了大泉洋与崛北真希这两位重量级的日本艺人——厂商的大笔投资是押对了宝，能使一款原创游戏在当今的游戏业界里脱颖而出可不是一件容易的事。如果统合《雷顿》四作来比较的话，相信不少人跟笔者一样，会选择最后的《最后的时间旅行》来作为系列巅峰之作吧。其实论剧情，



《恶魔之箱》的剧情也是超赞的；论谜题，《魔神之笛》整体质量显得更好。但为什么人人都觉得《最后的时间旅行》是最棒的呢？个人感觉是这次不像往常都是教授去解决别人的事情，而是解决自己的事，强烈的代入感配上曲折的剧情，相信玩家在玩到最后看到雷顿那双豆子眼流下豆大的泪珠时，也都为之感动吧（至少笔者是眼泪在眼珠里打转了，虽然我不是豆子眼），随着他与克蕾娅那份苦涩的爱在飘雪中逝去，教授在我们心中的地位也得到了完全的升华，这时的教授不再是一个木偶般的主角，而是一位有血有肉的男人。长着方块脸而且永远都是一副淡定的表情，说着：“当然啦，作为英国绅士嘛！”实在很得人心。怎么说呢，有故事的男人总显得格外有魅力吧。

结语与展望

如今“《雷顿》系列”已经迈向了新的平台3DS。新的平台会给游戏带来何种突破性的玩法，相信各位对《雷顿教授》有爱的玩家跟笔者一样都翘首以盼了。不过毕竟是《新三部曲》里的，续作也是意料之中，让人跌破眼球的是《雷顿教授VS逆转裁判》这部看起来雷点重重的创世新作，实在没想过雷顿与成步堂能有相遇的一天，老成好不容易才摆平某咖啡男，现在又来了个红茶男……两款热门AVG的强强联手又能碰撞出什么火花？雷顿与成步堂破天荒地合作？真的是让人按捺不住去想象……不过世界观的衔接难度与画风的差异带来的伪和感，（教授居然比真宵矮……）难免让人觉得是为了人气硬是把两部完全不同的作品掺合在一起。究竟是雷作还是神作，还得交给时间去印证——笔者是很看好的，毕竟担当监制的是巧舟大神（最近玩通了《幽灵诡计》，对大神的膜拜更是滔滔江水连绵不绝），质量还是有一定保证的。看着Level-5公司事业蒸蒸日上，“《雷顿》系列”未来的发展前景应该也会一片大好吧。或许过些时日玩上3DS时，又可以边喝着红茶，边解着有趣的谜题——这难道不是在家有着闲情逸致的绅士生活吗？有期待总是好的，热爱生活就去热爱智慧，多动动脑筋，生活中的乐趣与精彩其实就等着你去挖。



PSP 世界足球 胜利十一人 2011

厂商：Konami 类型：SPG

评论人 罗纳尔南 评分 9.5

某南我已经不止一次在本栏目中点评过“《WE》系列”在PSP上的最新作了，而且几乎每次都会“老生常谈”地对PSP版《WE》几个一直存在却不愿意去解决的问题抱怨一番，这些问题包括没有实况解说、没有精华集锦、不能选择比赛场地等等。就当我认为这些问题永远也不会得到解决的时候，Konami却在最新的PSP版《WE 2011》中将前面提到的三个问题一次性解决，并且在操作上也尽量向家用机版靠拢，尽管PSP的按键数量导致操作无法和家用机版完全保持一致，但是制作者的良苦用心却由此可见一斑，所以我决定向各位喜欢足球游戏的掌机玩家推荐本作，因为你会看到一个趋近完美的《WE》出现在你的PSP上。



当然，和家用机版比，PSP版还是有一些不足，例如裁判仍然不会出现在比赛中，只有出现犯规情况的时候才会以特写镜头亮相，所以我给本作9.5分。不过这些无伤大雅的内容已经无所谓了，因为本作已经是《WE》在PSP上的最终形态了，作为喜欢足球游戏的掌机玩家，也许真的可以开始期待3DS和PSP后续主机上的《WE》以及《FIFA》了。

3DS 3DS

厂商：Nintendo 类型：—

评论人 雪域龙魂 评分 

作为新的次世代掌机，3DS的表现对于笔者来说效果非常不错，但是并没有宣传的那样神乎其神。首先3D成像个人感觉并没有让人感觉屏幕中的画面延伸到屏幕之外，而是让人的视觉点分散在整个画面的立体度上、从而让人感觉屏幕消失带来的现实感。作为任天堂最新一代掌机，任天堂终于加入了类比摇杆，总体感觉上非常舒服，比PSP的滑杆效果好得不是一星半点，但十字键的位置让笔者汗颜不已，一定程度上说有些别扭……各位仁者见仁吧。本次主机加入的HOME按键可在游戏途中进行中断和退出操作，中断状态下可以调整主机的亮度和调用一些诸如记事本和浏览器的插件很是方便。摄像头的改良虽然没有提高像素，但是外部添加的第二个摄像头可配合拍摄3D照片并且保存下载可谓是一个小亮点。本次任天堂对主机的音质进行了相当大的改善，但是音量却被减小了不少，令笔者很是费解，音频设定的三个选项环绕、立体声、单声道，效果不一，给玩家更多选择。总体而言本次任天堂的新主机给我们带来了很多亮点，但是也有一些不足，相信通过五月份的系统彻底更新将会解决一部分问题。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390 410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



《梦幻之星　携带版2　无限》已经发售，最近的时间大都扑到上面去了。游戏的评价在攻略和黄金眼里都已经提到过，加上跟几个朋友在盟区联机，小日子过得还算充实。相信这款充满研究要素的作品一定能给我带来不少乐趣。



日版

光明之心

シャイニング・ハーツ

●全勋章获得条件一览

当游戏中达成一定条件的时候，会获得系统奖励的勋章，勋章可以给角色装备上，上面附带的各种能力将会为战斗带来有利的效果。下面是全勋章的获得方法与特性一览。

NO	名称	能力增加	必杀技	特技	魔法	获得条件
1	初めての胜利	攻+5	–	–	–	第一次战斗胜利后
2	初めての败北	防+10	–	–	–	第一次战斗全灭后
3	初めての合体	攻+10	–	合体发动率アップ	–	第一次合体攻击后
4	100战练磨	–	–	体力の恵み	–	战斗胜利100次
5	华丽なる怪盗	–	盗む	–	–	盗窃成功100次
6	海の男	–	–	カウンター	–	海上战斗50次
7	不屈の精神	–	–	–	–	战斗全灭10次
8	初めてのパン	HP+10	–	–	–	第一次烤面包
9	初めてのこげパン	–	–	–	ブレイズ	第一次烤焦面包
10	初めての★5パン	HP+50	–	–	–	第一次烤出★5面包
11	パン焼き见习い	MP+10	–	–	–	烤出10种面包
12	パン焼き初心者	MP+20、速度+10	–	–	–	烤出20种面包
13	パン焼き中级者	MP+30、速度+20	–	–	–	烤出30种面包
14	パン焼き上级者	MP+60、速度+40	–	–	–	烤出60种面包
15	パン焼き职人	MP+120	–	–	–	烤出120种面包
16	パンは剑より强し	–	ためる	–	–	用魔法将武器变成面包，或是做出面包シザーハンド
17	齿牙碎きの盾	–	回复防御	–	–	用魔法将防具变成面包
18	ナイトオブブレッド	–	–	–	ブレイズバースト	露菲娜支线任务完成后
19	こげパンマン	–	–	HPドレイン	–	烤焦10个面包
20	デリバリーキング	HP+20	–	–	–	送出20个委托的面包
21	レシピコレクター	–	–	–	エクスヒール	收集所有面包配方
22	メロディコレクター	–	–	–	リフレッシュ	收集所有旋律
23	マデラの弟子	–	–	–	–	烤出所有种类的面包
24	パンの神样	–	–	–	–	所有可以达到★5的面包都烤出★5
25	初めての鉴定	HP+20	–	–	–	第一次鉴定之后

26	初めての锻冶	HP+25	–	–	–	第一次锻冶之后
27	初めての钓り	HP+15	–	–	–	第一次钓鱼之后
28	シャオメイの弟子	–	–	–	–	鉴定全种类道具
29	ハンクの弟子	–	–	–	–	锻冶全种类道具
30	イサリの弟子	–	–	–	–	钓起全种类的鱼
31	初めての精灵	MP+15	–	–	–	第一次孵化精灵
32	精灵マスター	–	–	–	リザレクト	孵化全种类精灵
33	初めてのシルフ像	MP+10	–	–	–	调查维因达利亚村中的雕像
34	シルフ像コレクター	–	–	回避	–	调查过所有雕像
35	收获の神样	–	–	经验值倍	–	采集全种类农作物
36	心の键：レッド	速度+10	–	–	–	获得红之心匙后
37	心の键：グリーン	速度+15	–	–	–	获得绿之心匙后
38	心の键：ブルー	速度+20	–	–	–	获得蓝之心匙后
39	心の键：イエロー	速度+25	–	–	–	获得黄之心匙后
40	心の键：ブラック	速度+30	–	–	–	获得黑之心匙后
41	心の键：シルバー	速度+40	–	–	–	获得银之心匙后
42	心の键：ゴールド	速度+50	–	–	–	获得金之心匙后
43	证：シャオメイ	–	–	くすねる	–	完成小梅的所有支线任务
44	证：ルフィーナ	–	–	MPドレイン	–	完成露菲娜的所有支线任务
45	证：ローナ	–	–	–	最后の一击	完成萝娜的所有支线任务
46	证：メルティ	–	–	–	魔法カウンター	完成梅尔缇的所有支线任务
47	证：アルヴィン	–	–	–	魔力の惠み	完成亚鲁宾的所有支线任务
48	证：ディラン	–	–	追加攻击	–	完成迪兰的所有支线任务
49	证：ラグナス	–	–	–	自动防御	完成拉古纳斯的所有支线任务
50	イベントの神样	–	–	异常无效	–	完成所有角色的支线任务
51	初めてのお使い	魔防+5	–	–	–	第一次完成任务后
52	お使いマスター	–	–	起死回生	–	完成20次任务后
53	ラブハンター	–	–	–	–	触发100次秘密夜晚事件
54	街の人气者	–	–	–	アタック、スペルアタック	与村民打招呼100次
55	战いの神样	–	かかってきな！、回复防御	ひるませる、自动防御	ディスパーク、スパークボルト	主人公等级达到50
56	スーパーリッチ	–	–	–	ハイドレイン、ドレインオール	金钱超过10万
57	初めての秘密	–	状态异常防御	–	–	第一次输入密码成功
58	初めての放置プレイ	–	–	眠り无效	–	提取24小时前的游戏存档
59	初めての银ハート	–	–	–	セキュア	第一次获得银色“心”之后
60	初めての金ハート	–	状态异常回复	–	–	第一次获得金色“心”之后
61	初めての黑ハート	–	–	忘却付加、忘却无效	–	第一次获得黑色“心”之后
62	勋章クオーター	–	–	麻痹付加、眠り付加	–	获得16个勋章
63	勋章ハーフ	–	–	石化付加、石化无效	–	获得32个勋章
64	コンプリーター	–	–	–	–	获得全部64个勋章

PSP 日版

超时空要塞 三角开拓者

マクロス トライアングル フロンティア

●密码

在设定中输入密码，将会出现特别的任务。

任务类型	任务名	密码
SURVIVAL MISSION	ボスアタック	H T X T U
EXTRA MISSION	星座の辉きと共に	N E B H I
EXTRA MISSION	KAKIZAKI	B X L B T

●快速刷点数

在学院模式中训练出SP槽6，学到“气力充实”、“中华饭店常连客”与“改造一筋”技能，用柿崎做援护。然后选择マクロスプラス时代的“エデン・オア・ヘル”任务，开场使用柿崎的攻击技能“最后の晚餐”，约8秒就能赚到改造点数3344、娘娘点数5016左右。

如果讨厌重复刷短任务，或是不想提升柿崎的好感度，而且对自己的技术很有信心的话，可以选择SURVIVAL MISSION的マクロスF时代。SS评价可以得到改造点数50000、娘娘点数99999。给搭档装上“改造一筋”的话，两圈下来就能全改造。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

近来3DS和PSP不断有吸引眼球的新作涌出，而NDS则显得不温不火。3月上旬继《异说 012 最终幻想》发售后，接下来的半个月内都没有一线大作面世，不过《力量高尔夫》、《浪客剑心》以及3DS平台的《钢铁潜水员》都是值得一玩的作品。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

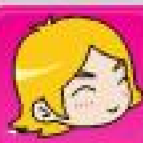
Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年3月					
10日	都市赛车3D 氮气竞赛	アスファルト 3D ニトロレーシング	Konami	RAC	5800日元
17日	钢铁潜水员	スティールダイバー	Nintendo	SLG	4800日元
17日	分裂细胞3D	スプリンターセル3D	Ubisoft	ACT	5040日元
24日	高达 3D战争	ガンダム ザ・スリーディーバトル	NBGI	ACT	6090日元
24日	模拟人生3	ザ・シムズ3	EA Games	SLG	4980日元
24日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo Games	FTG	6090日元
24日	疯兔 时间旅行	ラビッツ タイム・トラベル	Ubisoft	ACT	5040日元
31日	火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！	NAROTO －ナルト－ 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！	Takara Tomy	ACT	5040日元
31日	病毒射手XX	ウィルスシューターXX	Dorasu	STG	2993日元
31日	苍翼默示录 连续变换 II	ブレイブルー コンティニュアム シフト II	Arc System Works	FTG	5229日元
31日	职业棒球魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	SPG	5800日元
31日	职业棒球 家庭竞技场2011	プロ野球 ファミスタ2011	NBGI	SPG	6090日元
2011年4月					
7日	海贼王 无限航路SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	A・AVG	6090日元
7日	立体忍者	キユービック ニンジヤ	AQ Interactive	ACT	3990日元
14日	飞行胜地	パイロットウイングス リゾート	Nintendo	SLG	4800日元

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年3月					
17日	力量高尔夫	パワフルゴルフ	Konami	SPG	5250日元
17日	学研 朝鲜语精髓DS 听写训练	学研 ハングル三昧DS 听き＆书き トレーニング	学研	ETC	3990日元
17日	学研 中文精髓DS 听写训练	学研 中文三昧DS 听き＆书き トレーニング	学研	ETC	3990日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	4440日元
2011年4月					
7日	好想告诉你 传递心情	君に届け 伝えるキモチ	NBGI	AVG	5040日元
21日	妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂	Hudson	FTG	5229日元
21日	战斗与收服 口袋妖怪打字	バトル＆ゲット！ポケモンタイピングDS	Nintendo	ACT	售价未定
21日	名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲	名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲	NBGI	AVG	5040日元
21日	东大将棋 名人战到场DS	东大将棋 名人战到场DS	每日Communication	TAB	5040日元
28日	美丽头巾生活2	きれいずきん生活2	Columbia	AVG	5040日元
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年5月					
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS～赤き意志に导かれし者たち～	GameOn	RPG	5040日元
26日	财宝逸闻 机械遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	AVG	5040日元
2011年春					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
2011年					
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	卡比（暂名）	カービィ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元



力量高尔夫



3.17 ◆Konami◆SPG◆5250日元



继足球和棒球后，Konami的高尔夫游戏也即将和各位玩家见面了，本作由“《实况力量棒球》系列”的制作组操刀，所以《实况力量棒球》一些经典设定都沿用了下来，如2头身的人物，还有以AVG形式享受选手育成乐趣的“成功模式”等，玩过《实况力量棒球》系列的玩家一定会倍感亲切。

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪



3.10 ◆NBGI◆FTG◆6279日元



上世纪九十年代红透国内外的漫画《浪客剑心》再次被改编成游戏，这是一款风格传统的2D格斗，原作中夸张的跳跃和攻击动作都会在游戏里得到忠实再现，而以绯村剑心为代表的众多人气角色也会竞相登场。角色们华丽的奥义威力强大且演出效果华丽，各动作附带的墨迹效果亦古风十足。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年3月					
10日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	るろうに剑心 −明治剑客浪漫谭− 再闪	NBGI	FTG	6279日元
10日	妖精的尾巴 携带公会2	フェアリーテイル ポータブルギルド2	Konami	ACT	5250日元
10日	三国志 Ⅸ 威力加强版	三国志 Ⅸ with パワーアップキット	Koei	SLG	6090日元
24日	御姐武戏 特别版	お姉チャンバラSPECIAL	D3 Publisher	ACT	5040日元
24日	最终幻想 Ⅳ 完全收藏	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	Square Enix	RPG	5980日元
24日	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
24日	你是爱丽丝?	Are you Alice?	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	古典迷宫X2	クラシックダンジョンX2	日本一Software	RPG	4179日元
24日	职业棒球魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	SPG	5981日元
31日	四叶草国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	Quin Rose	AVG	5985日元
31日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
31日	苍翼默示录 连续变换 Ⅱ	ブレイブルー コンティニュアム シフト Ⅱ	Arc System Works	FTG	5229日元
31日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
2011年4月					
7日	公主边境 携带版	プリンセスフロンティアポータブル	Alchemist	AVG	7140日元
7日	地球防卫军 携带版	地球防卫军2 ポータブル	D3 Publisher	ACT	5040日元
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	NBGI	S・RPG	7329日元
14日	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	6279日元
14日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	售价未定
21日	SNK街机经典 零	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	ACT	5040日元
21日	猛虎！高校暴力教师	ガチトラ！～暴れん坊教 in High School～	Spike	A・AVG	5229日元
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Image Epoch	RPG	6279日元
28日	啪嗒嘭3	パタポン3	SCEJ	MUG	4980日元
28日	少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人	乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー	Alchemist	AVG	7329日元
未定	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	AVG	6090日元
2011年5月					
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル −魔枪の军神と英雄战争	Atlus	S・RPG	6279日元
26日	纸盒战机	ダンボール战机	Level−5	RPG	5980日元
26日	某科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
26日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
26日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	6090日元
2011年6月					
23日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Fyryu	RPG	6090日元
未定	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
2011年7月					
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
2011年春					
未定	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	售价未定
未定	幸运之杖2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沉む默示录～	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年夏					
未定	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	售价未定
未定	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
未定	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定

DVD 光盘内容导视

了解PS手机——Xperia Play

3DS全接触



多玩TVG游戏播报

游戏展望台

Persona2 罪
最终幻想 零式
最终幻想IV 完全收藏
异说 012 最终幻想
最后的约定物语
武装神姬 战斗大师 Mk.2
猛虎！高校暴力教师
啪嗒嘭3
公主边境 携带版
少女爱上姐姐 携带版
两个姐姐大人

新作特搜队



梦幻之星 携带版2 无限
SD高达G世纪 世界
任天狗+猫

PSP ISO

SD高达G世纪 世界

NDS ROM

怪兽敢死队 强化版
龙珠改 究极武斗会
游戏王5D's 世界冠军赛2011 超越连锁

全部书中所介绍的实用软件、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《伊苏VS空之轨迹 抉择·传说》OST等着你。



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在3DS全接触的影像中，小编在Mii工作室里制作出的角色形象名字叫什么？

A.UCG　　B.SP　　C.ZJW





PEGA 精美游戏周边 3名



ISBN 978-7-89476-597-0

9 787894 765970

ISBN 978-7-89476-597-0

掌机王惊蜇光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）

本手册随盘附赠不能单独销售